免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.316

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年4月14日

页数：82页

黑色情人节的产物。

新年伊始，《电软》小编祝所有读者：新年快乐！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.316

时下热门攻略集合

《神秘海域 黄金深渊》
宝藏收集攻略初篇

《SD高达G世纪3D》
新世纪机师攻略

《大蛇无双2》
妖魔讨灭攻略



板垣伴信
原田胜弘
访谈
宿敌的两个人
奇迹般的对话

掌机新世代来临

《电软》众小编的PS Vita开箱评测

目标：香港！

小沛的亚洲电玩展之行

2012年2月上
VOL.316
ISSN 1006-5032



无双报道

皇牌空战 交叉热斗 / 忍者外传Σ加强版 / 黑豹2如龙 阿修罗篇 / 勇者斗恶龙 怪兽仙境
仙境传说 奥德赛 / 勇者斗恶龙10 / 街头霸王X铁拳 / 英雄传说 双星闪耀 / 遥远的时空5 风花记

掌机新世代降临

——《电软》众小编 PS Vita 开箱评测

继去年2月26日3DS上市已经快要一年了，如今PSV也已经上市，属于掌机的全新世代正式拉开了帷幕。虽然老一辈的PSP、NDS尚没有完全退出历史的舞台，PSP更还有欺压小弟PSV的趋势……但是不管怎么说，新的篇章已然奏响。无论是结束了近一年的蛰伏，靠着第一第三方软件高歌猛进又创新纪录的3DS；还是刚刚呱呱坠地，迈着不够稳健的步伐踉跄走进2012的PSV，下个世代的未来就抗在你们的肩上。闲话少说，让我们进入本次卷首特别企划的正题，接下来就由编辑部各位小编为大家揭开这位新出闺房的千金，PS Vita小姐的面纱，仔细端详、品味、把玩一番好了。





全方位多角度观察PSVita的全貌













PS Vita内置应用程序总览







near



可以通过登陆网络搜寻周围的玩家及其游戏状况。



可以显示登入网络地点周围1公里的玩家形象。



可以看到玩家对于各个游戏的评价作为参考。

浏览器



通过PSV上网，没有FLASH插件很不方便。

PS Store



PS商店，可以购买下载各种相关程序和游戏。



根据PSV而特化设计的分类结构。



这三种内置应用程序必须通过PS商店下载。



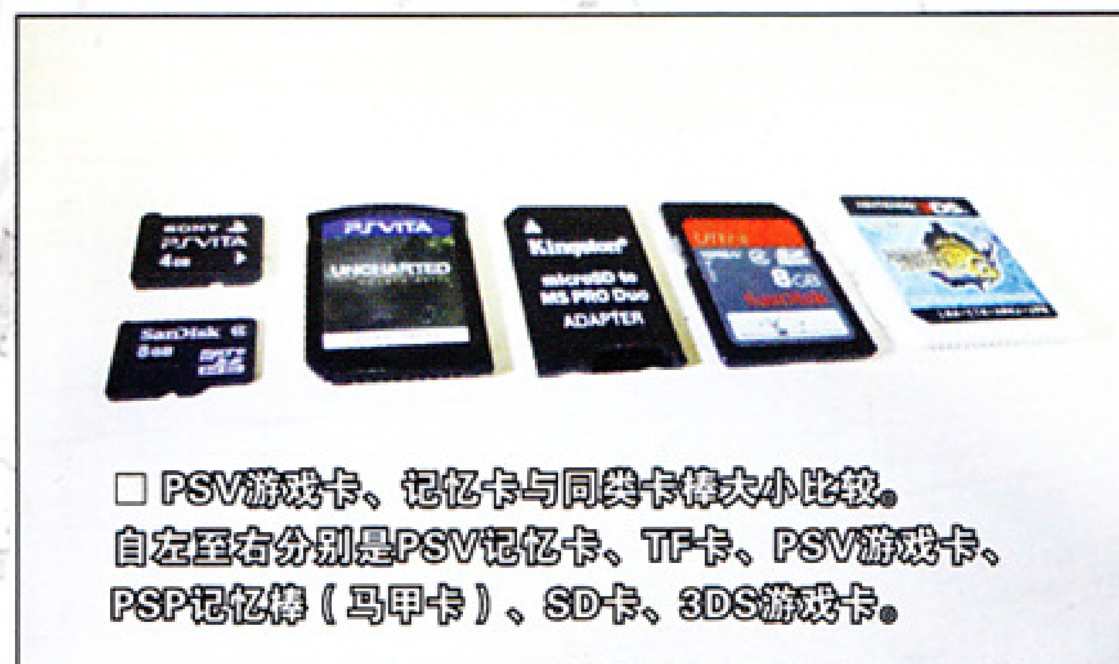
目前各种下载版游戏已经开始提供下载贩卖。



☐ PS键充电时呈橘红色显示



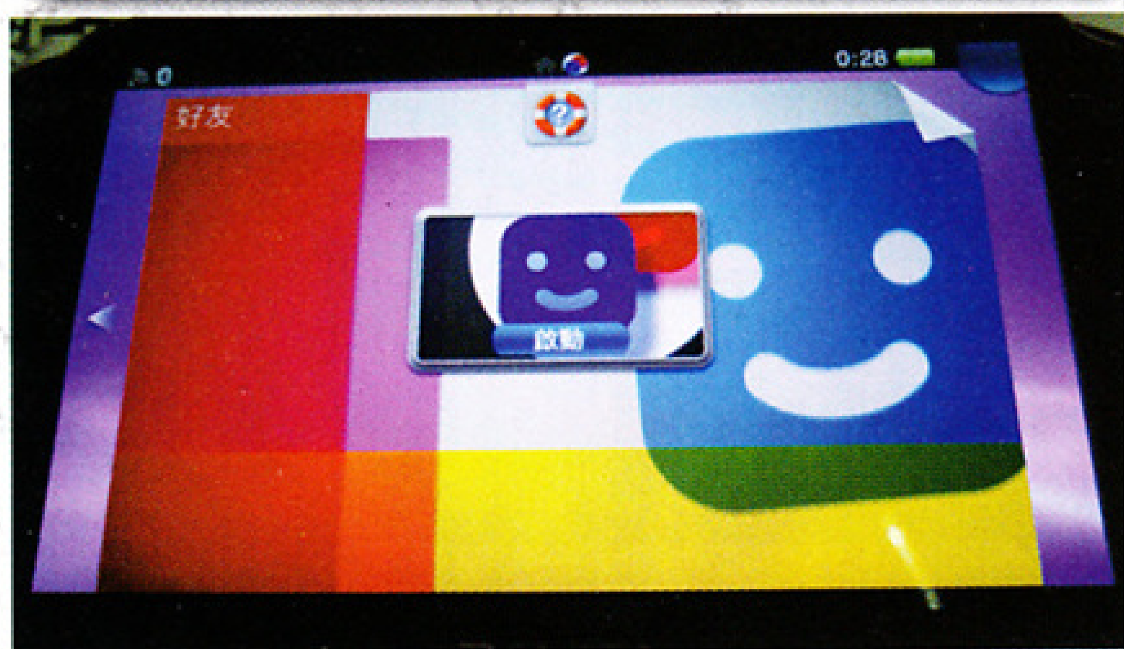
☐ PSV游戏包装盒与PS3、3DS游戏盒子大小直观比较。



☐ PSV游戏卡、记忆卡与同类卡棒大小比较。自左至右分别是PSV记忆卡、TF卡、PSV游戏卡、PSP记忆棒（马甲卡）、SD卡、3DS游戏卡。



好友



可以继承玩家PSN帐号的好友列表。



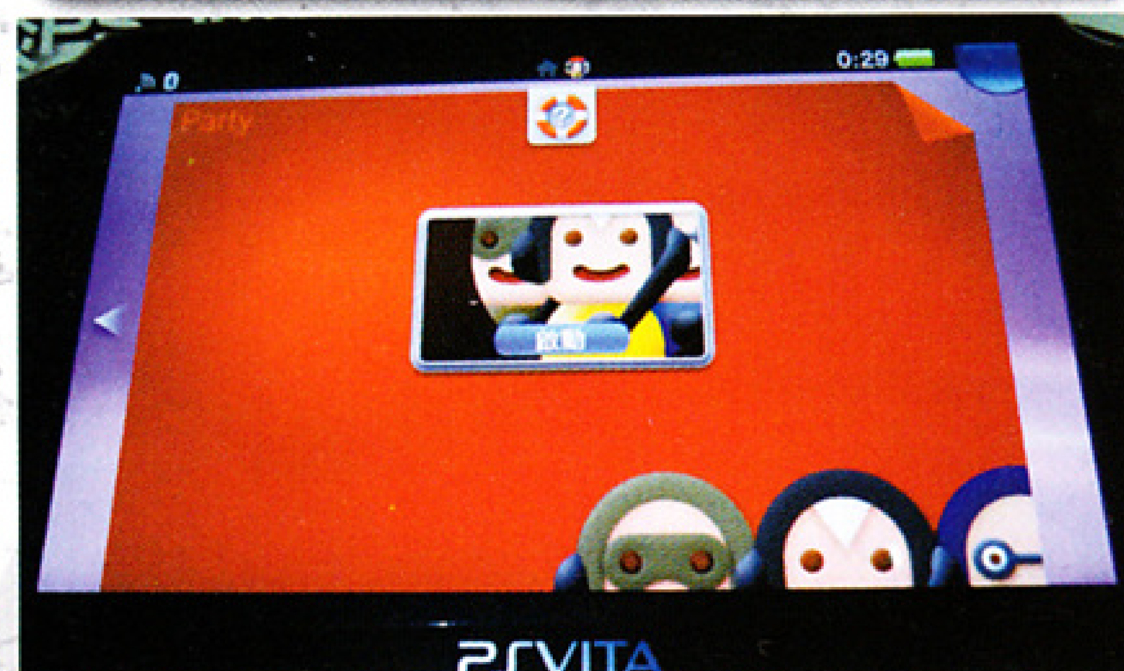
群组讯息



可以收到好友发来的消息以及party邀请等。



party



邀请好友乃至好友的好友等一起聊天聚会的平台。



奖杯



可以查看PSV以及PSN帐号下获得的奖杯情报。



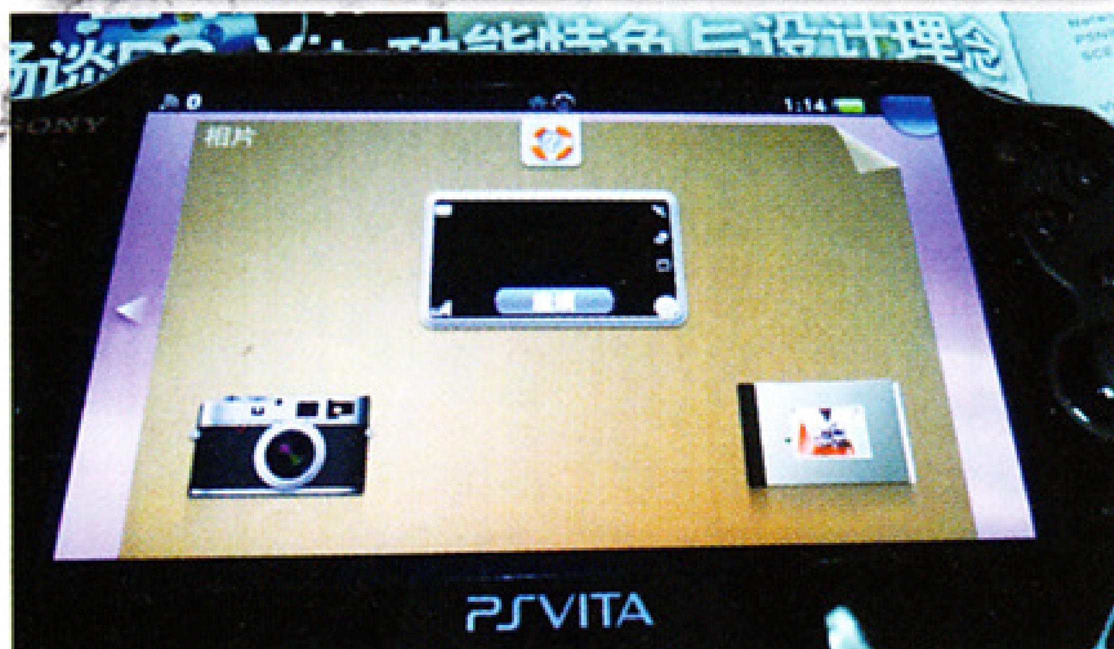
内容管理



连接PS3或PC进行图片、声音、影像等数据传输。



相片



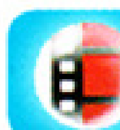
使用摄像头拍照和浏览相片等。



音乐



音乐播放器。可以在游戏中、待机状态下播放。



影像



观看视频。720P毫无压力。周围可见诸多介绍。



遥控游玩



使用PSV作为PS3手柄进行控制。



设定



可进行主机、网络、PSN等各项设定。

Welcome Park



体验PSV操作与机能的五种小游戏，有奖杯设定。



快速触碰。体验包括触摸屏和后背触摸板的操作。



滑动游玩。体验陀螺仪的操作。操纵小人躲避球。



循环音效。体验麦克风的功能。噪音制造机。



Hello Face。体验照相机功能。寻找像脸的事物。



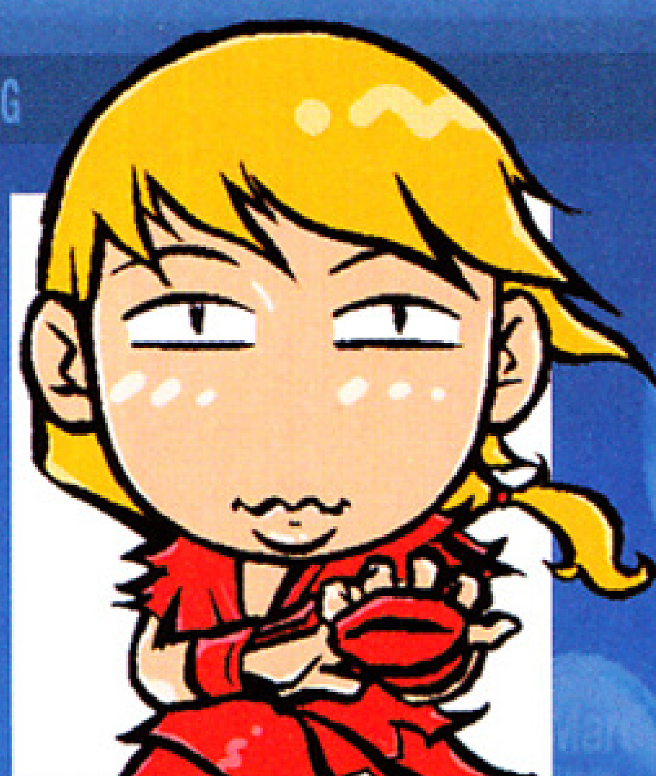
相片拼图。拍照后进行拼图游戏。考验手脑灵活性。



众小编眼中的PS Vita

PS Vita发售之后业界对其评价也众说纷纭，有的开发者说看好它的强大机能，而有的玩家则表示索尼过于追求高端的战略终将失去市场。PSV发售一个月来的销量某种程度上也说明了一定的问题。那么我们的小编们对于这款全新的主机又有着怎样的看法呢？接下来就让我们来听听他们是怎么说的吧。

这才是真正的次世代掌机



我个人对PSV十分期待，因为就性能而言，它绝对是便携式娱乐设备的顶级配置，于是可想而知今后将会有很多令人感动的游戏问世。不过首发的游戏当中，我喜欢的不多，并且目前公布的新作也不多，这倒让我担心PSV会像3DS一样买了主机后会很长一段时间没有游戏玩，希望SCE在这方面多下功夫。至于整体设计方面，在拿到机器时，我对外观进行了仔细的检查，之前有人担心右摇杆会妨碍按键，但其实除非你的手非常大，否则不会有任何的影响。同时我相信这个键位的布局会在下一版中进行改进。PSV的屏幕非常赞，绝对的掌上高清，而且尺寸大，玩完它再捧起3DS都有种模糊和视角窄的感觉。不过官方的贴膜实在不给力，摩擦力太大，触摸时的触感不好，还不如其他山寨贴膜好使。另外感觉触摸屏的作用被过分夸大了，明明有时候按键操作会非常方便的时候，却非要用触摸操作，实在没有必要。PSV的十字键手感略逊色于PSP，特别是我这种喜欢玩格斗的人，操作感肯定会受到影响。最后抱怨一下记忆卡吧，太贵了！本来觉得应该一步到位，直接买32GB的，1200多啊！抢钱有木有！就算是国内价格稳定，可官方的定价也明显偏高！你看看人家32GB的SD卡才多少钱啊，不能因为是专用制式就卖高价。我觉得基本把目前感觉到的PSV的不足都说了，其他方面，PSV堪称完美，不愧是真正的次世代掌机。

次世代的掌机 但并非完美无缺



终于拿到了这台万众期待的掌机新贵，这机器比PSP大一圈，重量差不多比PSP1000稍轻一些，拿在手里感觉很舒服，之前谣传的×键和右摇杆之间虽然是很接近，但是还不足以互相产生影响，不过熟悉了PSP键位的我总以为右摇杆是×键，玩《神秘海域》的时候有好几次因为这个原因误操作直接冲下悬崖……这次机器的按键比PSP小很多，摇杆也变成了真正的摇杆而不是之前简单的一个滑片，这样可以大大增强游戏的手感，因为加入了右摇杆所以在游戏中改变视角什么的变得相当简单。另外屏幕触摸和现如今众多手机以及PAD一样，这里需要特别提到的是主机背面的触摸板，这应该算得上是PSV的一大创新，不知道以后游戏厂商会在这上面做什么功课，希望不仅仅是起到简单触摸的功能。主机只能绑定一个PSN账号这个设计只能说是无奈之举，不过对我这种单账号的人来说没多大影响。这次PSV最让我惊讶的是那小小的游戏包装盒，试想一下以后入手的PSV游戏多了，小小的盒子摆成一排应该蛮有趣的。最后吐槽一下首发主机的颜色，为什么PSV不能像老任一样多推出一种首发颜色呢？让玩家好歹也有个选择的余地，这黑色指纹收集器实在是不符我的胃口，哪怕有个白色也好啊！希望索尼可以快点推出新颜色，因为我马上就要攒够钱入手属于自己的PSV了。

见面不如闻名



之前一直力挺PSV，这么NB的掌机又这么便宜，就跟走大马路上捡一钱包儿似的……在确实玩过PSV之后，我忽然觉得3DS才更像游戏机，我也不知道为什么这么想，这种想法是被动触发的。我的第一感觉是，PSV上有什么重要的东西被剥离掉了。我试玩的游戏是《神秘海域》，效果拔群，触摸屏很方便，像我这种虽然外表光鲜靓丽、其实内心在琢磨啪啪啪什么的人也可以玩这么高级的游戏机吗？我已经开始歪歪，在那人潮汹涌的公交车上，啪啪啪，拿出PSV，一边心不在焉玩着神秘海域，一边暗爽别人投来的惊异羡慕嫉妒的眼光。首先是手感，我想我代表了一部分平时不怎么接触PSP掌机的玩家，我觉得在游戏时利用触屏使用最频繁的是大拇哥，因为同时要用双手的手掌托着掌机，不像3DS那样，即使单手拿掌机也无所谓，我总会担心PSV会摔下来，作为掌机来说，PSV有点稍显蠢笨。画面没的说，在掌机上我没见过这么漂亮的画面，毕竟任天堂面向核心玩家，索尼面向普通大众，我想后者的影像、音乐功能会被更频繁的利用吧。相比3DS，PSV的控制方式更多，即使是前者加了右摇杆之后。总的感觉，很潮很啪啪啪，适合年轻人。我个人觉得，在PSV平台开发游戏的厂商们会很头疼，因为他们面对的用户群更泛，要考虑的要素也更多，同时，也会是新锐游戏厂商一展身手的舞台。

万事俱备，只欠游戏



PSV还算是很不错了，和PSP相比屏幕大了不少，加上触摸功能有种小版平板电脑的感觉，分辨率变大画面也华丽了不少；玩起游戏来则又像是便携版PS3。而最喜人的则算是多线程程序运行，可以一边游戏一边听歌真是一种新鲜的体验呢，之前部分游戏通过改变游戏中BGM的设定实现的游戏中听自己喜欢的音乐现在可以用另一种方式不限游戏的实现了。不过PSV也不是完美无缺，首先摄像头很残念，拍照效果虽然比3DS好点有限也不过是五十步笑百步，和数码相机以及好些的手机仍然没法比，扩音器的音效也是一般，还是要配好的耳机才行吧。而且视频音频图片等的导入导出比起PSP时代也复杂繁琐了不少，不像原来直接插个USB线或是读卡器就直接操作，还要专用的插件支持什么的很麻烦。而最重要的不足，想必就是软件上的不给力吧。毕竟PSV不是MP5，光用来听歌看视频上网啥的才不是掌机的本分，没有游戏玩怎么行。虽然可以支持PSN上的PSP下载游戏吧，人家3DS还支持NDS卡带直接玩了，这算不上PSV自己的游戏阵容。首发的游戏虽然不能说一点意思也没有吧，但还是缺乏持续性强力的大作出现果然还是会走上3DS刚发售时的老路。总而言之，PSV虽然不错，但是对于大多数玩家来说现在买来除了炫富、装B、赶时髦之外的用处实在不大。



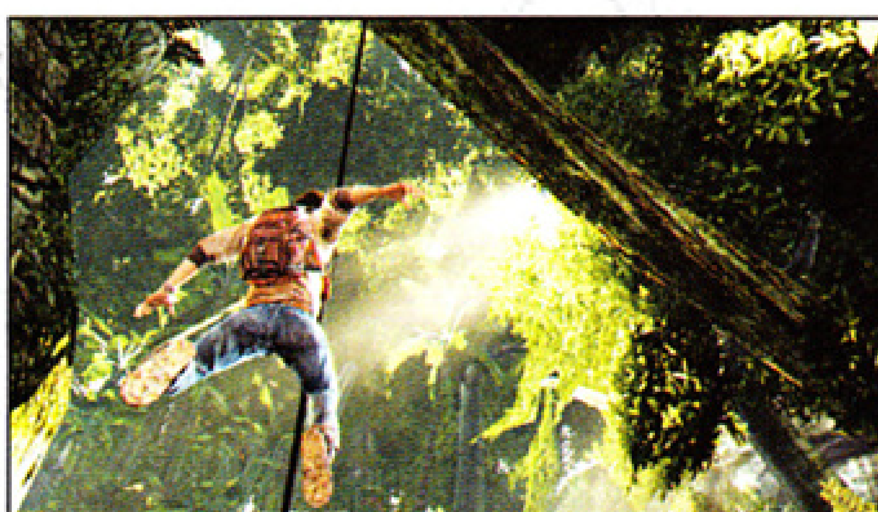
神秘海域 黄金深渊（日版副标题：没有地图的冒险起始）

游戏类型：动作冒险 | 卡带版售价：5980日元 | 存档方式：记忆卡
游戏人数：1人 | 下载版售价：4900日元 | 触摸支持：触摸屏＋背后触摸板
游戏厂商：SCEA | 年龄限制：15岁以上 | 推荐度：★★★★★

本作中玩家将扮演初出茅庐的宝藏猎人奈森·德瑞克，与老友杰森·但丁以及失踪考古学家的孙女玛莉莎·雀斯一同深入中美洲丛林，探索险恶流域、寺庙遗址与石灰岩洞窟，寻找失落的传奇古文明城市，解开400年前西班牙探险队血腥大屠杀黑暗之谜。继承系列的传统，本作中精美的画面与电影式的情结推进手法，紧张刺激的枪战与丰富的解谜过程都令人欲罢不能。PSV特有的触摸和按键操作相结合，两种控制方式可以自由选择。单周目流程并不长，拍照与宝物收集等可玩要素丰富，可以说拥有不逊于家用机版的品质。由于剧情上处于系列的前传位置，曾经没有接触过本作的玩家也无许担心错过什么，相反可以借此成为进入“神秘海域”世界的契机也未尝不可。推荐系列玩家以及对寻宝冒险感兴趣的玩家尝试。

美丽大自然中的冒险之旅






以美洲丛林为舞台的本作中几乎可以说处处都是风景线。山间潺潺的小溪，树叶间倾泻的阳光，一望无际的密林以及树影斑驳间隐藏的玛雅遗迹，一切在PSV的大屏幕中营造出了一种身临其境的冒险氛围。冒险解谜的途中，枪战乱斗的间隙，偶尔停下欣赏一下周遭的景色也未尝不是一种乐趣。

制作人的声音：内藤新

我很早阶段便看到了《神海》在PSV上的画面，给人一种PSV会是个强大掌机的预感。然而实际进入制作之后我却发现，它的综合实力比我预想的还要高。本作中利用了摄像头进行游戏，通过触摸来解谜等等，各种想法在PSV上都能够实现，可以不受限制的进行开发。今后最期待的游戏是《重力眩晕：向上层的归还中她内部宇宙产生的冲动》，公司内的话题之作，很感兴趣。



究极漫画英雄VS.卡普空3

游戏类型：动作格斗 | 卡带版售价：4800日元 | 存档方式：PSV游戏卡
游戏人数：1~2人 | 下载版售价：4300日元 | 触摸支持：触摸屏
游戏厂商：CAPCOM | 年龄限制：15岁以上 | 推荐度：★★★☆☆

本游戏是《漫画英雄VS.卡普空》最新作加强版的移植，完整继承原作全部游戏内容之外追加了12名全新参战角色，使游戏中可使用的角色总数达到了空前的50名，本次完全版游戏还调整了对战的平衡度以及强化了在线游戏模式等等。通过大型免费在线升级可以追加全新的在线模式“英雄&使徒”。在这里玩家将投身保卫地球的英雄阵营或是行星吞噬者手下邪恶的使徒阵营，展开一场保卫与侵略之间的激烈战斗。除此之外还将追加“支援卡片”，装备后能够在战斗中使用空中冲刺防御等动作。通过装备不同的卡片令角色获得不同的能力，使战斗的组合方式变得更加多彩多样化。利用PSV屏幕触摸直接出招的设定也给人以全新的体验。喜欢美式漫画英雄和卡普空作品角色的格斗玩家一定不容错过。

漫画英雄卡普空大乱斗


全新在线模式“heros & heralds”。


丧尸围城的主角必杀充满魄力。


使用特色的组装武器进行攻击。


装备支援卡片令角色获得新能力。


成步堂君完全是出现卖萌来的。


丧尸游戏三人组。

制作人的声音：新妻良太

越是进行PSV的游戏开发越发觉得它是个充满无限可能性的掌机。虽然感觉已经做到了最好，但是实际还有提升的可能性，完全没有感觉到硬件上的不足。不过游戏开发说到底也是本就没有上限的，以当前的表现力来讲是可以认可了。触摸操作游戏的部分算是最伤脑筋的了，本作作为对战格斗游戏，重视爽快感与实用性的结果，我个人认为是达到了一种平衡了。



地狱军团

游戏类型：战略动作	卡带版售价：4980日元	存档方式：PSV游戏卡
游戏人数：1~4人	下载版售价：3990日元	触摸支持：触摸屏+背后触摸板
游戏厂商：SQUARE ENIX	年龄限制：17岁以上	推荐度：★★★★☆

游戏中玩家将化身地狱的魔王，率领三种类的100只哥布林组成的军团挑战巨大的魔神。通过命令哥布林在战士、枪兵、魔法使之间切换，变更阵型以应对不同的战况。面对拥有压倒性力量的巨大Boss凭借数量优势的哥布林海战术，逐渐消耗对方的体力最终获胜，击倒敌人获得的素材可以用于强化自军的装备。受到攻击而无法动弹的哥布林在其升天前将其回收的话便可以无限次复活。通过演奏乐器回复魔王的HP，根据演奏结果回复量也有所不等。最大支持4人同时游戏，每个玩家可支配50只哥布林一起在地狱中展开壮阔的游行。值得一提的是游戏中的重金属配乐，与游戏的氛围完美融合，给人一种别具特色的视听享受。对军团动作类小游戏有爱或是喜欢重金属系音乐的玩家一定不要错过这款游戏。

制作人的声音：柴贵正

PSV无论在上面玩游戏还是开发游戏都是一款味道十足的主机。特别是它的有机EL屏幕，鲜艳的色彩别有一番魅力。游戏开发时非常顺利，不过为了令玩家在激烈游戏中使用背后触摸板时不会有压力而着实下了一番功夫。个人感觉PSV是非常适合动作游戏的一款掌机，为了令玩家们玩到更加有趣的游戏，我们也会继续努力开发PSV的全部机能的。

奏响地狱征服的战歌









块魂 伸长Vita

游戏类型：休闲动作	卡带版售价：4980日元	存档方式：PSV游戏卡
游戏人数：1人	下载版售价：3980日元	触摸支持：触摸屏+背后触摸板
游戏厂商：NBGI	年龄限制：全年龄	推荐度：★★★★☆

滚球动作游戏《块魂》系列的最新作，游戏继承了系列特色的滚球玩法，同时配合PSV主机独有的双面触控功能，让玩家通过正面触控来滚动团块卷入物件，背面触控来改变团块的形状，从一开始的小团块一路滚成拔山倒树的超巨大团块。游戏完全采用触控操作，以手指轻拂正面触控荧幕就可以控制团块移动、转向、冲刺、跳跃等动作，搭配左右手食指两点向内推、向外拉背面触控荧幕的动作，来控制团块朝纵向变长、朝横向变扁，借以通过狭窄的缝隙或是一口气扫荡宽阔平面的物件。避免了过去团块过大后无法通过狭窄道路的弊端，增加了攻略的路线和可能性。作为一款简易的休闲游戏最大限度利用了触摸功能，体现了游戏创意的可能性。对这类休闲减压小游戏感兴趣的玩家不妨试一试。

制作人的声音：铃木史洋

开发中最大的感触想必就是双摇杆所带来的便利了吧。触感非常的好，可以说上为了《块魂》而量身定做的。PSV的每个机能都达到了一个高度，整体上也取得了不错的平衡，拿在手里就令人兴奋不已。开发中遇到最大的难题就是背后触摸板的操作因人而异，以及不小心会碰到这点上了吧，为此而作了不少的调整。此外，搭载3G通信机能也蕴含着连接厂商和玩家的可能性。

用翻滚的块魂吞食天地


拉长状态的团块。

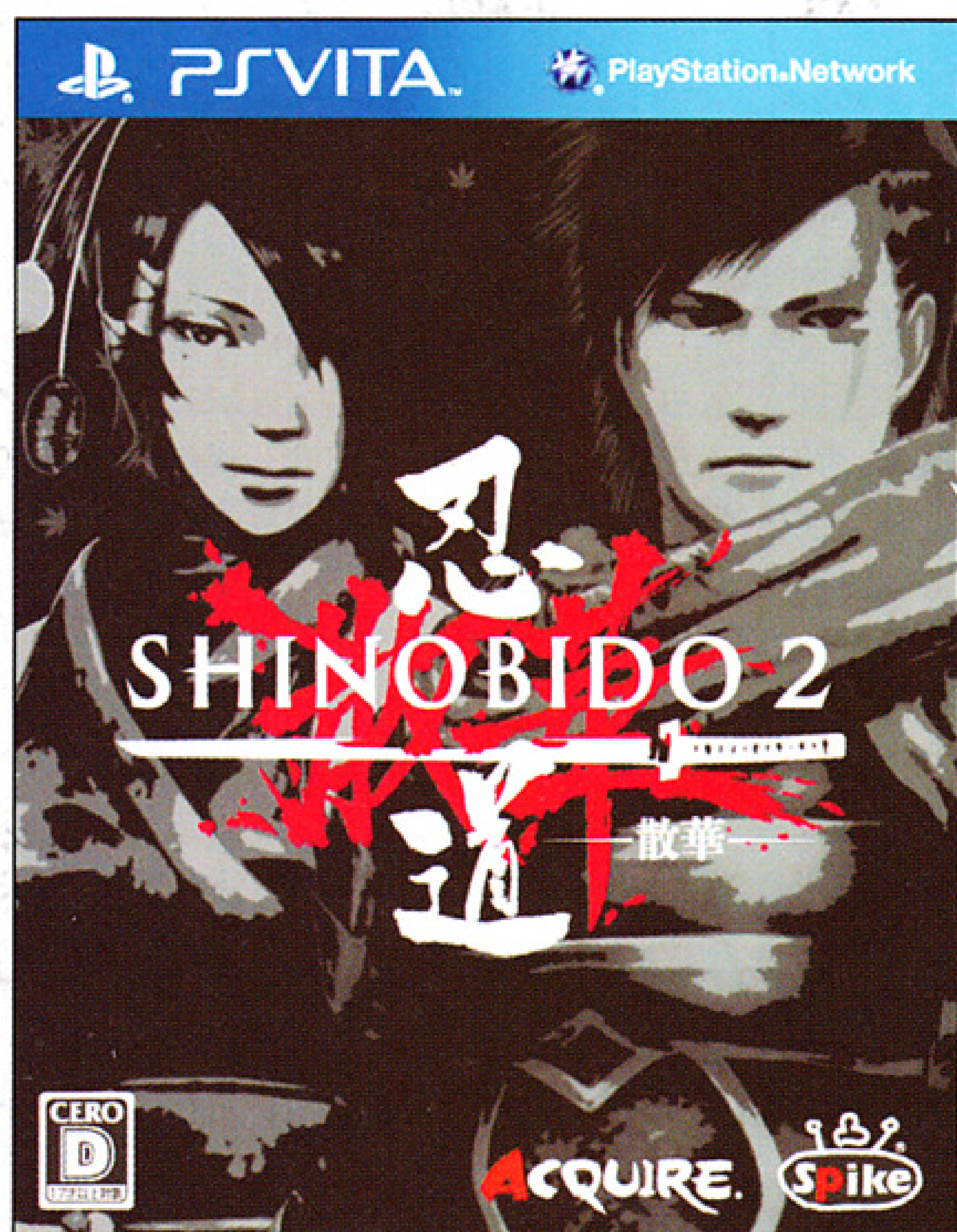

挤扁之后通过狭窄缝隙。


被人类们围观了，四面楚歌啊。


进而变长了庞然大物。


走独木桥使用触控有些难度。


废萌的块魂王子依然是主角。



忍道2 散华

游戏类型：忍者动作	卡带版售价：6090日元	存档方式：PSV游戏卡
游戏人数：1人	下载版售价：4900日元	触摸支持：触摸屏＋背后触摸板
游戏厂商：ACQUIRE	年龄限制：17岁以上	推荐度：★★★☆☆

本作是由制作《天诛》系列与《侍道》系列的ACQUIRE开发的《忍道》系列最新作。游戏背景设定在日本室町时代后期，故事叙述为了争夺一条家所统治的小国宇高多而先后发生的数次叛乱叛乱，因此而被毁灭的风华忍者村，唯一的幸存者“火祭之禅”为了替同胞复仇而踏上了修罗之道。玩家将在游戏中驱使多彩的忍法，潜入敌阵执行各种隐密任务。利用PSV的图像机能和其有机EL屏幕的艳丽色彩描绘出光影交错的优美舞台。并且活用PSV双面触控操作，潜行接近敌人使用系列经典的“血祀杀法”或是新增的动作“血刻”将敌人一击必杀。并且本作可以利用near的位置情报实现数据的交换也不得不说是对PSV机能的全面利用。喜欢忍者潜入系动作游戏的玩家相信一定不会错过本作的。

制作人的声音：渡边一弘

最初看到PSV的画面便感受到一阵冲击。和液晶相比有机EL的黑色实在很棒。液晶的黑由于背光的问题并不像原本的黑色，但是有机EL的黑却是真的黑。再有就是几乎完全没有点阵感，画面的密度十分浓密，不禁让人怀疑这是否真的上掌机的画面。今后计划开发更多利用near功能的游戏，其他也有很多想要实现的点子有待实施。另外对贵重的原创游戏《地狱军团》很感兴趣。

暗杀忍者的复仇之路


忍者一向是拉风的代名词。


杀人灭口与无影无形。


使用飞空忍术风黑羽秘密潜入。


手起刀落尽在眨眼一瞬间。





真恐怖惊魂夜 第11人的访问者

游戏类型：推理悬疑	卡带版售价：6090日元	存档方式：PSV游戏卡
游戏人数：1～100人	下载版售价：4980日元	触摸支持：触摸屏＋背后触摸板
游戏厂商：CHUNSOFT	年龄限制：17岁以上	推荐度：★★★★★

《恐怖惊魂夜》系列最新作，以剪影描绘的人物在隔绝环境中所遭遇的杀人事件为主轴，玩家通过不同的选择来展开不同路线。本次新作在PS3和PSV双平台推出，系列首次加入人声语音诚意十足。舞台设定模仿初代作品，意在回归系列原点，彻底追求以玩家的选择来决定故事分歧，令玩家体验“多重结局故事型”有声小说游戏的精髓所在。除去剧情扑朔迷离的正篇之外，本作还附带猜犯人的短小剧本，在线最多100人同时游戏的新鲜侦探推理游戏，以及Vita版限定的双人游戏模式，雪山遭难的男女合力脱出的迷你游戏可以判断二人的恋人相性什么的出人意料，令人意外不断。喜欢推理侦探类游戏玩家的首选，很遗憾没有日语基础的玩家或许无法体会到这款游戏的精彩所在了，期待将来有可能会出汉化吧。

制作人的声音：中岛康二郎

对PSV的有机EL屏幕感到了无尽的可能性。由于画面大分辨率高，即使画面内的文章密度高一些也完全不会影响阅读。颜色逼真而又平滑，正如本作中见到的那样，非常适合悬疑恐怖小说类游戏的画面。通过触摸移动屏幕视点上也十分方便，很有代入感。此外，虽然这次没有采用，今后制作PSV游戏的时候一定会加入更多的利用near的要素。

经典悬疑推理系列回归原点


雪山别墅，案件发生的理想之地。

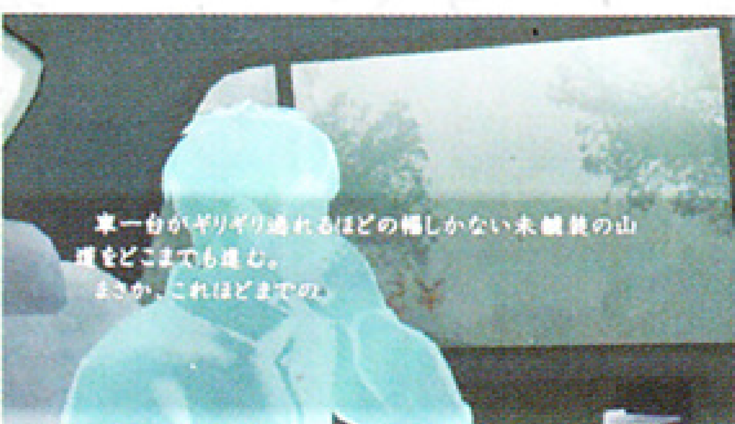

仿佛初代般的舞台设定。



逻辑推理游戏乐趣无穷。



利用触摸屏的调查模式。


系列首次人物语音搭载。



萌少女电话卡推理乱入中。



真三国无双NEXT

游戏类型：无双动作
游戏人数：1~4人
游戏厂商：KOEI TECMO
卡带版售价：6090日元
下载版售价：5040日元
年龄限制：12岁以上
存档方式：PSV游戏卡
触摸支持：触摸屏+背后触摸板
推荐度：★★★★★

《无双》系列PSV上的最新作，继承系列一骑当千的爽快感，活用PSV多点触控与6轴传感器功能等提供直感操作，同时利用网络功能拉近玩家间的交流互动。游戏收录包括在《真·三国无双6》全部人物以及《猛将传》新登场的郭嘉、王异与庞德在内，总计达65名登场武将可供选择。游戏包括依循三国故事进行的“演义模式”，以称霸中原为目标的“争霸模式”，最多4人合作挑战各种任务的“共斗模式”，以及运用摄像头及动态传感器的“游戏模式”，其中争霸模式与共斗模式可通过网络多人同乐。此外游戏中的“编辑模式”可以自定义原创武将，在争霸模式与共斗模式中使用，并可被其他玩家雇佣。新增的“直接破坏”和“神速乱舞”更加爽快，单挑和奇袭也都为游戏增加了不同的乐趣。

制作人的声音：小笠原贤一

最初见到机体规格时脑中浮现的想法现在的PSV全部将其变成了现实，从这一点上来讲可以说PSV是很珍贵的一个平台了。此外画面的品质，操作性层面上也几乎没有不满。能做出完成度如此之高的游戏机，SCE的实力可见一斑。除去自己的游戏之外最感兴趣的要数免费配信的niconico了。看动画自不用说，将来预定加入的游戏画面录像上传功能实在令人期待呢。

拉开无双新纪元










大众高尔夫6

游戏类型：运动竞技
游戏人数：多人
游戏厂商：SCE
卡带版售价：4980日元
下载版售价：3900日元
年龄限制：全年龄
存档方式：PSV游戏卡
触摸支持：触摸屏+背后触摸板
推荐度：★★★★★

自第一作发售已经过去了15年《大众高尔夫》终于迎来了系列正统第6作。以最简单的操作体验最为本格派的高尔夫，系统随着历代进化的同时，本次更新加入了触摸和摄像头机能的新要素。登场的角色们也焕然一新，共有17名性格能力各异的选手可供选择，系列的声优阵容也一向十分华丽。游戏中触摸想要击球的地方后便会出现适合距离等的表格，对于初学者来讲十分方便。利用背面触摸板可以获得距离、高低差等情报，对于考虑如何击下一球很有帮助。多人同时进行的对战充满临场感。此外更有服装收集要素等增加了可玩性。画面效果上也十分华丽，击球之间欣赏一下远处的风景也很不错，此外还可以通过摄像头将现实画面作为高尔夫球场的背景，给人一种新鲜感与亲近感。

制作人的声音：小番芳范

PSV比起我最初听到它的概要时想象的要更像游戏机。无需勉强硬要凸显游戏机的特征，只要追求制作有趣的游戏，很自然地能将游戏机和游戏的魅力都争相提高。PSV就是这样的一款游戏机。今后相关的游戏开发中，比起专注于利用某项特定的机能，我觉得它包括多样性机能这点更具有可能性，哪怕是普通的题材在PSV上也会玩出新花样的。

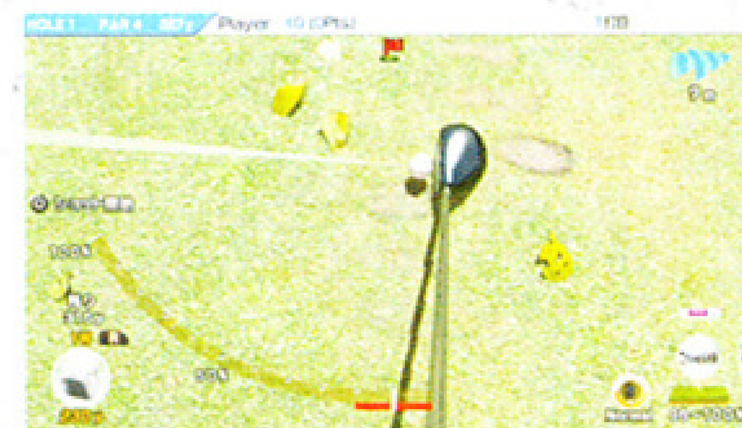
国民的大众高尔夫

四种在线模式

・真实大会[Wi-Fi对应]
最大30人竞技打数的大会。
・每日全国大会[3G、Wi-Fi对应]
下载每日赛程更新，上传成绩。
・对战房间[Wi-Fi对应]
自定义规则的对战模式。
・多人对战模式[3G、Wi-Fi对应]
短信般交换成绩进行对战。


五头身的萌(?)系人设很可爱。


本作共提供五种击球方法可供选择。


球杆十分的写实和人设成反比。



好球！远处的风景很有感觉。



激起的水花溅湿摄像头的效果。



山脊赛车

RAC 1~8人 NBGI ¥3980 全 记忆 ★2

总是随主机首发护航的《山脊》系列本次也不例外地出现在PSV的首发游戏列表中。虽然高速漂移的驾驶快感依旧，在PSV机能支持下画面效果也无需挑剔，然而本作最大的不足要算是赛道和赛车数量上了，虽然将来的在线下载计划能够一定程度上充实但实难解燃眉之急。在线游戏上虽然也下了一番功夫，2vs.2组队对战等要素依然无法掩盖其线下模式疲软的现实。



天启之王

ARPG 1~4人 SE ¥5980 R-15 游戏 ★4

作为之前PSP上的仿猎人式作品《阿尔卡纳之王》的续作，本作经过各个方面的全面改良后在PSP与PSV上同时发售。基本内容和PSP版完全相同，和PSP版相比多了右摇杆的视角操作和加大屏幕后的清晰化画面，操作感和视觉享受有着不同程度的提升。作为现阶段PSV少有的动作游戏，在其他猎人类游戏登陆PSV之前，或许可以暂时借它来充饥一下吧。



梦幻俱乐部0便携版

SLG 1人 D3 ¥6090 R-17 记忆 ★3

纯洁的成人社交场所梦幻俱乐部，以《梦幻俱乐部ZERO》为基础追加新要素后移植PSV的本作，画面上无论人物建模还是背景描绘比起之前PSP版的前作都有着显著的提高。和360版相比虽没有较大的变动，但是新增的服装、照片收集要素等也算略有诚意。利用near的交换等也算是PSV的特色了。相信各位绅士们不会错过这样一款纯洁的夜店大师的。



魔界战记3回归

RPG 1人 日本一 ¥6090 全 记忆 ★3

曾以最高等级lv9999伤害以亿为单位计算的PS3上最凶RPG在此移植PSV了。收录PS3版全部下载内容，新增角色2名以及4部新剧本不能不说是厚道十足。极富个性的角色和搞笑的剧情，独特的战斗系统等等都为本作增色不少。推荐曾经错过PS3上本作的玩家借此机会补上这一课。作为目前PSV上为数不多的日式RPG游戏，又是一部望梅止渴的作品是了。



VR网球4

SPG 多人 SEGA ¥5229 全 游戏 ★4

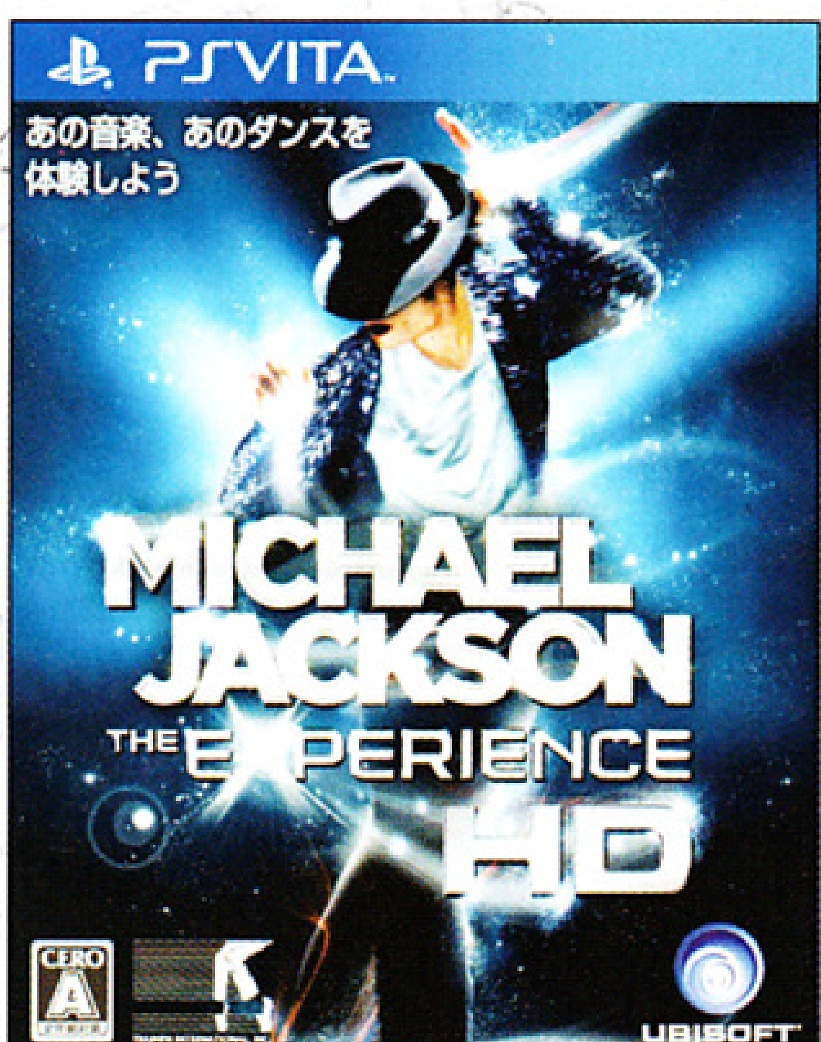
刚刚在PS3发卖不久的本格派网球游戏于PSV上登场。从近未来风到1920年印象的球场全部收录，以主观视点欣赏比赛的模式乃至从球场正上方观察的对战模式应有尽有。操作方式可以使用按键和触屏自由组合，习惯的话会非常舒适。世界巡回赛等丰富的模式，以及对战等可玩性十足。并附带活用PSV机能的各种小游戏，尤其是使用一台机器进行的二人对战充满乐趣。



苍翼默示录 连续变换EX

FTG 1~2人 ARC ¥5980 R-15 游戏 ★4

人气2D格斗游戏《苍翼默示录》系列的最新作，继承前作的全部要素并追加4位新角色的全新剧本，以及两个全新模式，备受好评的网战模式也改良成可以2对2、3对3等规则战斗。故事模式中还追加了系列第一作的剧情再构成剧本。此外需要注意的是，本作是第一部可以和同日发售的PS3同名游戏存档进行同步的PSV游戏。喜欢该系列华丽2D格斗的玩家不容错过。



MJ生涯HD

MUG 1人 UBI ¥5229 全 游戏 ★2

去年发售的纪念传说中“流行之王”迈克尔杰克逊的舞蹈音乐游戏，本作是以其PSP版加以改良推出的高清化HD移植版游戏。收录MJ的名曲15首，和家用机版相比被删减许多实在是有些遗憾。不过这次PSV版采用其特有的触屏操纵方式，给人一种完全不同的游戏体验。或许作为一款游戏这部作品并不出彩，但是相信对于全世界迈迷来讲它绝对是一款无二的佳作。



暗黑领域

ARPG 1~4人 UBI ¥2940 R-15 游戏 ★3

最开始作为iphone游戏问世的本作历经几个年头终于登陆家用机、PC以及PSV了。典型的仿《暗黑破坏神》式的游戏，龙与地下城的中世纪世界观，拥有三种各具特殊的职业，并且以随机生成迷宫、杀怪装备收集等为主要卖点。最大支持4人组队作战，善用各个角色间的特殊互相弥补，能够获得不错的联机乐趣。喜欢美式暗黑ARPG的玩家不可错过的一款游戏。



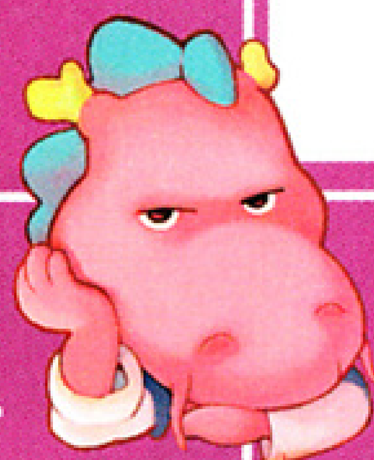
电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图：亚洲电玩展＋PSV

2012年 2月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：一　辉
美术总监：罗天泽
美术编辑：孙　建

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472178
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472180
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 316

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



日前有消息称，任天堂为了进一步促进3DS的普及程度，并针对3DS的续航时间和体积厚重等问题，可能会在今年春季推出改良主机3DSL。其实推出新版主机早在意料当中，只不过确切时间还有待官方最终确定。



EVENT 日本专讯

PS Vita版《真三国无双NEXT》制作人小笠原贤一专访

本刊讯　由TECMO KOEI Games制作，12月17日与PS Vita主机同步发售的《真三国无双》系列最新作《真三国无双NEXT》已经和大家见面了，不知道大家对于本作的素质有何评价呢？近日，媒体以书面的方式访问到本作的制作人小笠原贤一，并透露了本作的特色以及游戏重点。

《真三国无双NEXT》是强调三国时代武将一骑当千爽快感的人气战术动作游戏《真三国无双》系列新作，通过多点触控与6轴传感器功能来提供直观的操作，运用联机功能来强化玩家间的交流互动，具备适应新一代硬件特性而生的独特内容。并且在《真三国无双NEXT》中，收纳了只有PS Vita版才有的大量无双动作。

专访内容摘录

记者■《真三国无双NEXT》在画面和系统上的表现和PS3版有何不同？是否有针对PS Vita的硬件规格作出优化？

小笠原■由于本作并非PS3版本的移植作品，因此除了武将的造型设计与基本动作之外全部不同。除了含有本作独特要素之动作之外，还有原创的战斗系统、游戏流程、模式等。

记者■PS Vita的硬件性能是否符合无双团队的期待和需求？有办法完全发挥出无双的魅力吗？

小笠原■PS Vita发挥了预期的硬件性能。虽然由于首发的关系，在时间上较为紧凑，但我们觉得完全表现了《真三国无双》的魅力。由于我们觉得PS Vita尚有许多余力可以发挥，因此将可继续提供更具魅力的产品。

记者■PS Vita上的游戏研发工具便利吗？相对于其他的平台制作的难度和时程？



小笠原■由于和至今的游戏机比较起来，在使用上非常简单并顺手，因此虽然首发的时程很紧凑，但最终在期限内得以完成开发。

记者■对于《真三国无双》系列来说，是否有想在PS Vita这个新锐平台上对玩家传达新颖的操作手感和游戏乐趣？

小笠原■不针对系列，仅就本作而言，本产品所追求的正是PS Vita所独有的直观操作与乐趣。

记者■共斗模式中玩家联机可获得的要素和乐趣是？在未来是否有可能通过网络联机，实现类似在线游戏一般的大人数战场游玩潜力？

小笠原■于共斗模式可获得强力武器及武勋（类似经验值）。因此相信可以和伙伴们一同分享同心协力进行攻略的快乐，或是创造好结果、好记录并藉以获得好武器的乐趣。另外，现在并没有通过网络联机



进行在线游戏般多人数游玩的计划。

记者■游戏中大量使用触控要素，制作小组对于PS Vita触控玩法的展望性如何？

小笠原■由于触控操作非常直观明了，因此今后将于各种场合多多加以活用。另外，随着引进触控操作的游戏的增加，相信也会让玩家自然的熟悉适应。只是因为并非所有的操作皆替换为触控操作，因此原有的按钮操作与触控操作，将会因游戏的不同而各有其所。

记者■除此之外是否有活用其他PS Vita的新颖机能，但却没能加到游戏成品中的未采用点子？

小笠原■虽然充分活用了PS Vita的功能，但是最后并没有使用到麦克风功能（由于PSP也有此功能，因此可能不算是新功能）。

记者■三国无双系列，武将的魅力一向是游戏的亮点之一。团队有考虑过要加入NEXT独有的新登场武将吗？

小笠原■目前并没有于《真三国无双NEXT》追加新武将的计划。

记者■TECMO KOEI已宣布，收购了开发商GUST所有股份，将GUST纳入TECMO KOEI旗下成为子公司。以后是否有考虑结合GUST招牌的《炼金术士》和《无双》结合的计划呢？

小笠原■目前并无此计划。





SOFT 日本专讯

《真三国无双VS》发售日确定

本刊讯　TECMO KOEI Games宣布，开发中的N3DS战术动作游戏《真三国无双VS》确定将于2012年3月15日推出。

《真三国无双VS》是以《三国志》的世界为舞台、扮演三国英杰展开以一敌多爽快战斗的《真三国无双》系列最新作。承袭原有的一骑当千爽快感，融合能享受多人游玩乐趣的对战系统，让玩家体验“刀剑对决的紧张感”与“与朋友打得火热的乐趣”等崭新游玩感受。



游戏活用N3DS特有的裸视3D立体显示功能提升画面临场感。导入以“武将同伴的攻防”与“据点的争夺”为主的新系统，以直观操作连续攻击一决胜负的新动作等，让战斗更为火热的丰富新要素，通过联机最多可4人同乐，同时预定提供下载内容与战历交换等活用联机功能的要素。



N3DS日本国内销量突破400万 最新马里奥作品双双破百万套

EVENT 日本专讯

本刊讯　根据日刊于12月26日公开的统计数据显示，任天堂所推出的掌上型主机N3DS，在日本国内的累计销台数已经突破了400万台。统计区间为2011年2月26日到2011年12月25日，目前N3DS累计销售台数达到413万5739台。

N3DS在12月19到25日的销售台数受到传统的年末商战旺季助长，单周的销售台数突破了先前的纪录，达到了51万629台。累计销售台数从发售至今经过44周突破了400万台。

游戏部分《超级马里奥3D大陆》及《马里奥赛车7》在日本国内的销售套数皆突破百万大关，也是目前仅有的两个突破百万套的N3DS游戏。

- 《超级马里奥3D大陆》：日本国内销售套数：104万2511套（11月3日到12月25日）
- 《马里奥赛车7》：日本国内销售套数：108万2391套（12月1到25日）



《火炎纹章》新作宣布4月19日推出 融合系列成功要素的集大成作品

SOFT 日本专讯

本刊讯　任天堂于12月27日在在线直播发表会“Nintendo Direct”中宣布，将会于2012年4月19日推出知名战略模拟角色扮演游戏《火炎纹章》系列新作《火炎纹章 觉醒》。



在新作《火炎纹章 觉醒》之中，除了加入了和伙伴两人协力战斗的要素之外，还会收录历代作品之中广受好评的系统。除了加入了《火炎纹章 外传》的自由地图系统之外，《火炎纹章 晓之女神》中的技能系统也会登场，可以说是广泛采纳各作优点的集大成之作。

N3DS版《火炎纹章 觉醒》预定2012年4月19日推出，价格未定。





《新光神话》预定2012年3月22日发售 官方公开多人模式及神奇等新情报

SOFT 日本专讯

本刊讯　任天堂于12月27日举行的在线直播发表会“Nintendo Direct”中宣布，N3DS射击动作游戏《新光神话 帕尔提娜之镜》将会在2012年3月22日发售，并公开了游戏的新情报。

本次发表了关于游戏的多人模式以及多人游玩的内容。多人模式有“队伍战”，即要分成敌我两队进行3对3的对战。还有“殊死战”，进行最多6人的热闹乱斗。而在对战开始之前可以选择称为神器的各种武器，如果选择性能强的神器，被打倒之后会损失大量的计量条。选择性能差的神器，被打倒时损失的计量条也少。而在对战之中胜利的话除了可以获得各　种不同的神器以及道具之外，也可以在单人模式中使用，或者是强化该武器。



《麻将★梦幻俱乐部》今年春季开张 与梦幻女侍展开美艳麻将对决

SOFT 日本专讯

本刊讯　D3 Publisher宣布，将于2012年春季推出PS3/Xbox360四人麻将游戏《麻将★梦幻俱乐部》。



《麻将★梦幻俱乐部》是以人气恋爱模拟游戏《梦幻俱乐部》为题材所改编的麻将游戏，叙述幸运成为梦幻俱乐部关系店面麻将梦幻俱乐部会员的玩家，与熟悉的美梦女侍在牌桌上展开麻将对决。

游戏承袭《梦幻俱乐部》独特的2.5D绘图风格，完整收录13名登场女侍，同时加入每次光临梦幻俱乐部时都会在门口恭敬迎接的“接待小姐”。牌局中玩家可以和女侍对话，或者是移动视点仔细欣赏女侍。获胜时将能获得新服装，后续可让女侍换上自己喜爱的服装登场。当女侍听牌或胡牌时，会出现多采多姿赏心悦目的特别演出。

游戏中收录麻将新手教学的入门模式、与女侍进行对战的对战模式、选择1名女侍当拉拉队替自己加油的应援模式、通过网络与其他玩家联机对战的在线模式、使用获得的梦幻点数交换便利道具的点数交换模式，以及查询战绩与替女侍更换服装的艺廊模式等。PS3/Xbox360版《麻将★梦幻俱乐部》预定2012年春季推出。





《公主密码》片头动画影片放出 俏丽公主的复国之战即将开打

SOFT 日本专讯

本刊讯　由Agatsuma Entertainment制作，预定2012年春季推出的N3DS动作角色扮演游戏《公主密码（Code of Princess）》，现于官方网站公布登场角色、游戏画面与收录主题曲的片头动画影片，供玩家参考。



《公主密码》是由曾经手《街头霸王》系列等知名游戏插画的插画家西村绢担任美术设定的横向卷轴动作角色扮演游戏，采用由西村绢构思的独特奇幻世界观，让玩家操纵亡国公主索兰珠等个性丰富的角色，展开动作性十足的复国之战。

游戏中玩家将操作各自的角色，在由多条移动轴线构成的横向卷轴关卡中，以按钮施展多采多姿的招式打倒成群结队不断来袭的敌人，赚取经验值升级提升能力学习新技能，获得新装备来强化武装。收录故事模式、协力模式、对战模式等丰富游玩模式，支持4人联机同乐。

本次公布的片头动画影片是由曾经手众多动画、广告与游戏影片制作的Point Pictures操刀，由曾经手《妹妹公主》、《名侦探柯南》、《魔法少女奈叶》等众多动画原画/作画监督的志田正博作画，收录由负责游戏配乐的ACE作词作曲、CHiCO演唱的主题曲“Gather the lights”。N3DS《公主密码》预定2012年春季推出，价格6090日元。





《迷宫塔路 遗迹之星》游戏角色公开 以生存为目标闯荡幻想世界迷宫

SOFT 日本专讯

本刊讯　由日本一制作的PS3动作角色扮演游戏《迷宫塔路 遗迹之星》将会于2012年3月15日推出，官方新公开了本作的游戏介绍以及宣传影片，供玩家参考新作内容。

《迷宫塔路 遗迹之星》是以远古的科学文明衰退失传的幻想世界为舞台的一款动作角色扮演游戏。玩家将要操作可爱二头身的2D角色，来闯荡探索变成迷宫的众多古代遗迹。在古代遗迹之中虽然藏着各种财宝，但是到处都设满了机关和充斥着怪兽，玩家将要一边和怪兽战斗一边躲避各种危险陷阱抵达迷宫深处。以下为角色介绍：

阿尔特，职业：探险家。为了将因为诅咒而石化的妹妹回复原状而展开旅程的17岁青年。循着隐藏力量的遗产藏于"藤蔓之塔"这条线索而向迷宫出发。

梅莉洁，职业：魔法剑士。由已丧失的科学技术所孕育出的"古代兵器"。拥有模拟人类少女的外貌和性格，拥有非常多分歧的能力。沉眠在遗迹的深处，因阿尔特触动开关而启动。因错误的启动而丧失记忆，大部分的能力都无法使用，并且言行纯真且孩子气。

蕾娜，职业：冰术士。和伙伴夏多一同为了追求财宝而来到"藤蔓之塔"。对于古代遗产造诣深厚，还会改造和修理遗产。在现在忌讳科学的世界之中也被称为"青之魔女"而遭到避讳。

夏多，职业：战士。蕾娜使用回收零件所组合复原，并进行调整的古代兵器。不说多余废话，时常保持冷静分析状况，采取对蕾娜最有利的行动。

玛莉，阿尔特的妹妹，受到诅咒而石化。原先是待人亲切，温柔擅于照顾人的可靠少女。阿尔特时常会对被石化的妹妹倾吐，但他的话语是否能传达到则无从得知。

迷宫小姐，管理藤蔓之塔以及其地上区域据点"雷尔庭院"的少女型人造人。提供挑战藤蔓之塔的人们从食物到各种服务。我行我素的天然角色。



《初音未来与明日之星》可爱爆棚 全角色新拉拉队服装元气现身

SOFT 日本专讯

本刊讯　SEGA宣布，预定2012年3月8日推出的N3DS音乐节奏游戏《初音未来与明日之星未来计划》，官方新公开了本作一系列新登场拉拉队服装，供玩家参考。

本次公开的拉拉队服装包含了初音家族一系列的人物，可以看到成员们各个身着不同样式的拉拉队服以及充满元气的舞蹈动作。而一系列的拉拉队服也是来自"Cheerful JAPAN! feat.初音未来加油插画大赛"所选出，由bun150所设计的优胜作品。



N3DS《初音未来与明日之星未来计划》预定2012年3月8日推出，一般版价格6090日元，限定版价格7140日元，内含初音未来小黏土人模型、圆滚滚装饰贴纸与圆滚滚屏幕擦。

《MGS食蛇者3D》发布特制3DS主机 HORI推出迷彩配件包详情公开

HARD 日本专讯

本刊讯　由KONAMI发行，小岛秀夫工作室制作，预定2012年3月8日推出的N3DS版《合金装备 食蛇者3D》新公开将会推出本作的"原创特制N3DS主机"。并也于日前公开会推出专属配件组合，供玩家参考。



本次公开的"原创特制N3DS主机"是由小岛秀夫本人的博客所抢先放出，并随后由小岛秀夫工作室官方网站发布消息证实。将推出的《合金装备 食蛇者3D》N3DS主机由特殊的黑色蛇皮来包覆外壳，呈现出独特的质感。而关于主机售价、贩卖方式等等进一步的消息，还有待2012年1月20日进一步放出。



另外，先前公开将会由HORI推出《合金装备 食蛇者3D》配件组合，将会内含主机收纳包、可贴于主机外壳以及内侧的迷彩花纹保护贴、以及墨绿触控笔。售价为2981日元。

N3DS《合金装备 食蛇者3D》2012年3月8日推出。



《少女RPG 灰姑娘生活》3月8日发售 来自知名作品的豪华顾客群现身

SOFT 日本专讯

本刊讯　LEVEL-5宣布，N3DS角色扮演游戏《少女RPG 灰姑娘生活》将会于2012年3月8日发售，售价5400日元。并且同时公开了部分的游戏画面以及宣传影片，可以看到新登场的豪华跨界来店顾客群现身。



《少女RPG 灰姑娘生活》为一款主打女性族群的全新角色扮演游戏，将充满许多针对女性所调整的细节以及亲切设计。游戏中以女性之城"新银座"作为游戏舞台，具备了"美容护肤"、"咖啡厅"、"美容院"和"服饰店"等等完善针对女性服务的设施。玩家将要扮演"新淑女"，接待各种政商名流疗愈他们的心灵。而来店消费的客人之中，不乏和其他动漫作品合作的知名角色，将收录令人惊讶的豪华阵容。

N3DS《少女RPG 灰姑娘生活》预定2012年3月8日发售，售价5400日元。

《重力异想世界》中文版画面公布 抢先体验独特系统与世界观

SOFT 日本专讯

本刊讯　由索尼电脑娱乐（SCE）制作，预定2月9日同步推出中英文合版的PS Vita重力动作冒险游戏《重力异想世界》，现公布多张中文版开发中游戏画面，供玩家参考。



《重力异想世界》是曾经手《死魂曲》等惊悚恐怖游戏的外山圭一郎担纲制作的动作冒险游戏，以蒸汽庞克风格的虚构世界所展开的冒险为主题，让玩家扮演被神秘猫型生命体赋予操控重力能力的失忆少女凯特（Kat），展开拯救空中都市黑奇萨威的冒险。游戏采用独特的蒸气庞克世界观，通过立体漫画书手法来叙述故事剧情。



PS Vita《重力异想世界》中英文合版预定2月9日同步推出，收录中英文字幕。中文试玩版已于日前在PlayStation Store开放下载，有兴趣的玩家可自行下载体验。

《御姐玫瑰Z 神乐》公开吸血技以及服装装扮等情报

SOFT 日本专讯

本刊讯　由D3 Publisher制作，预定2012年1月19日推出的Xbox360动作游戏《御姐玫瑰Z 神乐》，官方公开了本作的新情报，包括可以从头目级角色夺取技巧的"吸血技"，以及更换双主角神乐与沙亚也饰品配件的"装扮"，还有游戏主要模式的介绍。

◇吸血技

神乐与沙亚也在打倒特定头目级角色时，可以使用给予对手最后一击的"英勇吸尽"，将会吸取对手的血。吸取之后将可以令神乐与沙亚也习得源自对手特性的特殊技巧"吸血技"。

而最多可以一次装备三种吸血技在战斗中交替使用。吸血技虽然强力但是伴随着一定的风险，将会消耗代表体力值的VITALITY量表。而吸血技只可以针对特定的头目级角色，由使用了英勇吸尽的神乐或是沙亚也来习得。而且不断重复使用吸血技的话可以提升等级，令技巧更加强化。部分吸血技如下：



●重装波（ヘヴィウエイブ）：朝向地面发动，从地下伸出尖锐突起尖刺贯穿敌人的吸血技。

●幻影刃（ファントムエッジ）：空中浮现出无数的刀刃，一齐攻击复数敌人的吸血技。

●熔岩炮（ヴォルケーノ）：发射出炸裂炮弹的吸血技。

◇装扮



换衣将可以任意改变女主角神乐和沙亚也的头、手、脚等等部位装备的饰品。例如可以更换神乐的招牌帽子，或是在背上装上羽毛等等自由装扮要素。而更换的道具将可以在通过"任务模式"中限定的条件后获得。

而换好装之后的主角们除了会反映在游戏中之外，也可以在PROFILE模式中鉴赏配置好的服装样貌。



◇游戏收录模式

●STORY：基本的游戏模式，一边进行故事剧情一边游玩动作游戏部分。

●MISSION：根据指定的条件来完成各式各样情境的任务。初始会先开放难易度低的任务，随着不断的通过之后会慢慢解开高难易度的任务。而在任务中的通关分数和时间将可以经由XboxLive和其他玩家一较高下。另外，也支持双人游玩组队一同挑战（双人不支持在线排名）。



●QUEST：本模式可以确认在故事模式之中可供解开的课题。将解说全部25种课题的解开条件、解开之后可获得的奖励道具和服装等等。

●PRACTICE：系列传统的练习模式，可以设定对战对手供玩家自由练习操作和连段。

●PROFILE：通过故事模式之后解开的模式，可以鉴赏角色的样貌及服装，以及游戏音乐等等要素。



Xbox360版《御姐玫瑰Z 神乐》预定2012年1月19日推出，价格7140日元。首批包装中将内附初回封入特典神乐专用限定服装"危险泳装"下载卡。目前本作仍旧为360独占，尚无跨平台推出的消息。



内容介绍

板垣在接受媒体采访时曾明确表达过“讨厌铁拳”。而其实他和铁拳的制作人原田有着很深的“私交”，这样的两人，奇迹般地坐下来对谈了！今天，让我们看看他们说什么。

●**板垣伴信**

日本著名游戏制作人，毕业于早稻田大学。作品《死或生》、《忍龙》系列。曾在公开场合表示，最讨厌的游戏有5个，分别是《铁拳1》、《铁拳2》、《铁拳3》、《铁拳4》和《铁拳5》。

●**原田胜弘**

日本著名游戏制作人。作品有《铁拳》系列。因制作《铁拳》知名，也因此被誉为《铁拳》之父。因板垣的言辞，一定对其恨得压根痒痒的。

板垣伴信与原田胜弘访谈
——宿敌的两人奇迹般的对话

原田胜弘（以下简称原田）没有酒吗？

板垣伴信（以下简称板垣）这还用你说啊，早就预备下了，来，拿着。（拿出啤酒和红酒）

板垣 边喝边谈吧我们？

原田 不让喝就不谈了。

板垣 呵呵，来，走一个！

（旁白）上个月，板垣先生喝酒的时候，忽然给原田先生打了一个电话过去……

板垣 在喝酒的时候吗？我好象一直在喝啊（笑），打的时候都很晚了。

原田 9点半以后了吧，我还在公司突然电话响了，一看居然是“板垣”，当时就对周围的人说：“喂，看谁打电话来了！”。然后周围的人说：“要不我帮你接？”（笑）。然后我一接，他开头就一句“怎么样？”

不管怎么样，我在工作啊（笑）。最近一直很忙，日程表都是以20分钟为单位的在排哦。所以我一直想知道板垣先生是怎么样工作的呢。

板垣 这个话题以后再聊，今天聊什么？

原田 不是你叫我来的吗，电话里不是说“来玩吧”吗？

板垣 啊，是的是的。

原田 你有在认真工作么？

板垣 有哦，不过已经独立出来3、4年了吧。

原田 看你3、4年都没拿出什么成品，真的怀疑你到底有没有工作。

板垣 嗯，是会被这样怀疑呢。

原田 因为那么久了，我想大家都会这么觉得吧。

板垣 有个“NINJIA GAIDEN”的游戏，我花了4年呢。

原田 是啊，那个也真的是花了不少时间。

板垣 我希望能做出类似那个品质的东西，不过，因为是完全不同的主题，所以我是一边在思考一边在努力工作的哦。

原田 先说下你每天是怎么过的吧，早上几点起的？

板垣 这个……想起的时候再起吧。

原田 只是说起来好听吧那个，那不就是睡懒觉的意思吗？

板垣 我希望你说我用辞得当啊（不过，邀请你来真是太对了，敢对我说这样的话的，地球上就你一个。我会在想去的时候再去公司，然后在想工作的时候工作，夜里也会把部下叫到家里，拿出酒边喝边谈策划案或者看他们玩游戏，我其实很喜欢看别人玩游戏。

原田 原来如此，那么，你到底是做这些浪费了4年呢？还是因为这些事情必须如此使用4年才好呢？

板垣 当然是后者，又有酒、又有麻将，然后一边工作一边玩。当然工作也和玩差不多。然后就是和部下、家人以及客人，还有媒体以及fans在一起。所以说时间是不固定的，你刚刚说你的日程以20分钟为单位？

原田 网络系统上有这样的预定，就算我不去添加，也会被塞满行程表。

板垣 就跟电视台一样？我还以为你过得更自在点呢，了不起。

原田 最近忙到爆啊。不过我至少不会喝酒的时候给别人公司打电话。而且你大概要喝很多吧，虽然不是日本的公司。

板垣 因为我在美国啊。

原田 我去欧洲的时候也是，白天也喝不少。

板垣 嗯，我看你的“推特”了。更新挺快的。

原田 不过我喝的时候绝对不更新。

板垣 上个月你好象写了什么“傻瓜发现器”？是在嘲讽吗？

原田 是有一点，其实是这样，我一般是不会被人挑拨的嘛。不过我特别喜欢喝酒，那天喝多了，喝到夜里两点，然后沟通上有些误会就吵起来了（笑）

板垣 那酒很厉害啊。我那次被你那么一说也喝醉了。然后就和你吵架打架，不过都什么年代的事了啊。

原田 得有14、5年了吧？不过契机是什么来的？那次板垣听了铁拳的广播广告，觉得是对DOA的挑衅，当时就怒了。所以网上不是都写他讨厌铁拳么。我当然不这么认为，不过到底如何？我不觉得你会就这样讨厌铁拳。

板垣 那是97年的事了吧。那时候出生的孩子都读高中了吧。

原田 那时候懂事的孩子都长大成人了。

板垣 难得我们把话题刚刚炒热，你一上来就问我核心机密啊？（笑）不过时效已经过了。说了也没什么吧。

原田 一定一定，说实话我觉得这个会成为话题，事实上我是第一个想听的。

板垣 了解，那我等会会说，跟你约好，在那

之前，你先告诉我你干吗做格斗游戏?

原田 我呢，在进入NAMCO之前，世界还是《街霸2》的时代。那时候我本身就练过柔道，所以对人与人的较量是非常喜欢的。小时候就喜欢游戏，不过去街机房扔100日元就可以公然和别人打架，这不是很了不起吗?

板垣 你真人也打啊?

原田 不不，真人肯定不打。

板垣 肯定踢过街机什么的吧（笑）。

原田 必须的（笑）。

板垣 《街霸2》?

原田 当然那个也是，不过那时候什么格斗我都玩，因为，我觉得格斗游戏就是竞争·对抗。

板垣 大学时候也是?

原田 一直在玩《街霸2》哦。

板垣 这样你还能读满4年毕业?

原田 当然，你呢?

板垣 我花了7年（笑）。

原田 挺长的（笑）。

板垣 因为那时候我也在执着于与真人的胜负了。

原田 是麻将吧?（笑）

板垣 是的，还有就是花牌。

原田 结果就是我们都喜欢用某种形式去和别人对抗。

板垣 这么说你格斗游戏很强?

原田 我练了很久哦。甚至现在都还有练习哦。至少我到28岁的时候，都还每天练习。比如说升龙拳和风神拳这样，我要在睡前在1P和2P各出100遍不失误，才可以睡觉。

板垣 我刚进公司的时候，我们当时的一个主策划也叫我们做这样的特训呢（笑）。而且当时我们做的明明是"足球小将"这样毫无关系的游戏。那么，你干吗后来跑去做格斗游戏了?

原田 因为在我要做一款让公司和所有人认可，而且要有"格斗游戏，我说的算"的效果。

板垣 好大的口气。

原田 然后6年后实现了，不过在那之前我一直被人说"那个有着莫名自信的人又来了"。"好象很了不起地说些莫名其妙的话的人。""明明什么都不会的人"等等这样。不过，我最后还是一直说服他们跟着我们说的做就行了。最后大家终于听了。

板垣 那是因为石川一直在包容你吧。当时他是NAMCO的开发组顶端，现在已经到社长位置了吧。

原田 不光是他，还有其他很多人帮我过呢。当时还有其他部长和科长都说我挺有干劲的，就帮我了。我完全没有注意到这些，一直以为是因为自己的想法正确呢。6年后听到这些话题时，真的哭了很久（笑）。

板垣 那是因为大家觉得等你到了能理解这些的年纪再告诉你才比较好啊。

原田 我也觉得，所以我真的想对当时的很多人说感谢和道歉。

板垣 当时，TEAM NINJIA也有很多人去了NAMCO。说是为了避开板垣这个暴君而去，没想到还有别的暴君在！不过，不这样的话是做不出好游戏的吧。

原田 到最后真的就是凭信念在做游戏了。

板垣 是啊，不这样的话，不可能有勇气把成品给客人看的啊。毕竟做了那么多努力，如果没点信念。

原田 格斗游戏的话，包括那些已经做到现在，和还在做的人来说都是一样的，至少一半是信念。大家都说格斗游戏有第几次井喷这样。好象波峰波谷一样。但是仔细看资料也不是这样吧。与其说这是拘泥，不如说是一种战斗吧。不仅是和市场，也还包括商业，以及公司内部什么的。总之，就是因为喜欢斗争所以才有人说会有这样的结果。但真的做游戏是需要信念和战斗的勇气，才能留下来，现在的团队里，16年间已经换了一半左右的人员了。

板垣 不过一直在做的还是有10人左右吧?

原田 15个吧。

板垣 不过，差不多是这样吧，比如我们的老大说白的，那么下面就跟着说白的。

原田 我的部下的人常被其他部门的人说，工作人员只讨论黑白而已，因为在做什么一眼就可以看到，所以一般不会有什么反论。非常团结。

板垣 原来如此，这是铁拳团队强大的奥秘之一吧。

原田 你那游戏又是怎么样呢?

板垣 我有在工作哦。

原田 不是说这个（笑）

板垣 在说现在的公司之前，我先说说我去做格斗游戏时候的事吧。刚刚进入TEC的时候，不是有研修嘛。

原田 那是实习?

板垣 是，听课和考试，我其实很擅长考试。毕竟有答案嘛。所以每次基本都是100分。当时是比较重视程序的年代。我虽然想当策划，不过最后做着做着反而偏向程序。于是就被调去做"足球小将"。当时的亏损很严重哦。当时3期连续亏损就很麻烦了哦。然后，当时还健在的前代会长就把我找去，说"你知道3期连着亏损代表神马吧?"我说"是"。他说"那是死啊"。那是我刚进公司的时候的事了。然后，他就说"去做个格斗游戏来搞死SEGA"。而且当时，要做格斗游戏的话毕竟只要替换ROM就可以。也可以重新把基板卖出去。所以没办法，只好做格斗游戏。而且我到SEGA去借了基板哦！不过到手的却更有困难。当然这也可以理解。美国毕竟和日本没什么区别。F22（隐型飞机）毕竟不会那么简单就卖给其他国家吧?所以我当时就想"不可能马上就赢人家的主力吧。先从2队赢起吧。"然后，按照我的基准，能够进入A级格斗游戏的，只有《死或生4》。

原田 你真谦虚，不过这个可以写成新闻吗?

板垣 当然《死或生2》也是很不错的作品。但拥有其他要素，而且排他性很强的话只有《死或生4》了。《铁拳》拥有的是历史和贩卖数、游玩数，而《VF》因为是创始所以很强，《死或生》的卖点嘛，胸部啊。

原田 我刚想说这个呢，被你抢先了（笑）

板垣 我意外地有点NT的潜力吧（笑）。当然，《死或生》中特别的东西，其实那时候看着很新鲜，但现在……

原田 是啊，那时候的要素其实领先了4、5年。现在已经成了格斗游戏必备的了。

板垣 对吧，和是黑是白是对是错无关，正因为有着突进部队，所以才可以（为后人铺路）。所以我和你不同，我开始做格斗游戏。然后我当时考虑的用《死或生2》击败《VF》的计划，也是在《死或生1》完成之后才有的。是SEGA的土星上卖出《死或生1》之后才有的事哦。那时候正好PS上在卖铁拳3吧。然后，这也跟我当时为什么说"我讨厌铁拳"联系得起来哦。







继承与进化 极道新章 两年后神室再挑战！

クロヒョウ2 龍が如く 阿修羅編

PS Portable PSP	本刊译名：黑豹2 如龙 阿修罗篇		2012年3月22日
动作	NBGI	6279日元	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是2010年9月推出的《黑豹 如龙新章》的续作，故事设定在前作结束一年之后，叙述了称霸地下格斗界的火爆少年右京龙也结束美国的旅程回到日本，面对来自大阪苍天堀地下格斗集团“阿修罗”的挑战。本次游戏继承了前作的地下格斗与街头对殴玩法，并加入能自由呼唤同伴结伴一起游逛神室町，一同面对流氓混混等突发状况，以及与伙伴共同施展的双人协力招式。战斗时街头场景将会因为打斗过程而遭到破坏发生变化，比如贩卖机损坏后漏电，或是墙壁被打出大洞等。

双人协力模式

双拳难敌四手



←有了同伴的帮助，咱就不怕在街头遇到找茬的混混了。俗话说双拳难敌四手，合力围攻逐个击破可以让街头干架变得更加简单。

→当然单挑依旧是最能展现极道男人风采的方式，一对一的较量不准别人插手，用自己的拳头将对方击倒在地吧！



←对敌人绝不能心慈手软，一定要揍到他没有反击的力气为止。



施展最后一击



大阪地下格斗集团“阿修罗”的整体师助手，小时候因为遭遇事故而双目失明，作为整体师技术可以说是超一流的，整体师这个行业就是保证选手的营养平衡和身体状态，虽然看似简单但是却直接关系到格斗选手的竞技状态。

野崎亮

全新登场角色介绍



如龙系列老传统 夜店正常营业中

作为《如龙》系列中最受玩家欢迎的一个部分，夜店在本作中依旧存在，而且让宇多田欣喜的是这次夜店的mm质量貌似还不错，要知道之前夜店小姐的3D建模一直让人无语。本作中玩家依旧可以和mm们培养感情，各位是不是已经蠢蠢欲动了？



九鬼隆昌

东城会九鬼组组长，前组长九鬼隆太郎的儿子，留着一撮绅士一般的胡子，平时看似喜欢女人很不正经，但其实是个头脑很冷静的人，有着一个热忱的心灵。在父亲陨落之后于神室町集合了一群年轻人等待复兴。

鹤见正

现任东京都的市长，之前是警察厅组织犯罪对策部部长，为了将神室町建设成一座没有犯罪的街道而转行成为了政治家，对于犯罪者以及违法经营的商人态度强硬，行为有些偏激，使得神室町生活的人们对他很是不满。









欢迎光临！主人

←目前的几张夜店小姐的截图都很漂亮，这才是我们所向往的日本夜店生活啊。



虏获美人心 真·汉子

←和夜店mm们好感度达到一定程度之后依旧会引发特殊剧情，想要和她们建立起超越于友谊的关系吗？



期待您的下次光临！



大阪少女参上 携手千金大小姐

一起来战斗







PS3 / X360	本刊译名：街霸X铁拳		2012年3月6日	
	格斗对战	CAPCOM	6990日元	日版
	蓝光/DVD	1-4人	720P	12岁以上

今年春季精彩开战

本次CAPCOM正式确认来自《铁拳》系列的大阪格斗少女风间飞鸟将会在游戏中登场。身为风间流古武术传人且热衷于仲裁纷争的她，将与原作中互为死对头且性格南辕北辙的千金大小姐莉莉搭档共同参战。另外就官方最近放出的图片显示，凌小雨和维加也会参战，这两位角色之前没有公布过，至今也没有放出他俩的对战画面，仅仅是画面上方的小头像里有了这两个人，估计官方不久后就会正式公开。当然，我们希望能有更多角色出现在本作当中。

以爽快感为目标



←本作的手感和《街霸4》相去甚远，更多强调的是换手攻击的爽快感，因此熟悉系统尤为重要。



→通过几次试玩，小编觉得本作对于目押要求更严，尽管以《街霸4》为基础，但明显感觉不是一个套路，出招过程变得短而且迅速，打击感较强。

新手教学模式



←游戏中收录了针对初学者的新手教学，依然由最强流道场的丹担任指导，让玩家循序渐进熟悉战斗系统。

体贴设计的教学

→练习模式是格斗玩家的入门教程，手感还有系统都需要逐渐适应。



←练习模式中的课题会不断提升难度，后期会逐渐转为高手向。



→如果玩家在练习项目中不断失败，丹还会给玩家克服难关的宝石。



3月推出PS3中文版





官方近日放出了游戏特别版封面图，另外本作预定3月6日推出PS3中文版，将收录中/日/英文字幕与日/英文语音。

男人的梦想就在广阔的蓝天中

ACE COMBAT®
ASSAULT HORIZON LEGACY

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：皇牌空战3D 交叉火力			2012年1月12日
	模拟飞行射击	NBGI	5800日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

本作是以驾驶战机享受翱翔天际的爽快感与魄力空战乐趣的《皇牌空战》系列最新作，也是该系列在3DS平台上的第一款作品，游戏通过3D立体显示方式呈现给玩家前所未见的临场感与刺激感，游戏还继承了《皇牌空战》与《皇牌空战2》的人物以及世界观，并且追加了全新的角色以及全新的游戏系统，使得本作不再只是简单的炒冷饭作品。本作美版已发售，日版将在1月12日才会和大家见面，美版先行的情况并不多见。

短暂的和平之后

游戏以夹在两大国之间的尤吉亚大陆为舞台，故事叙述留下深刻伤痕的战争终于结束。



长年处于军事紧张的两大国之间的情势也大为和缓，和平好不容易降临这个世界，不过位处两大国之间的尤吉亚大陆却陷入动荡，与两大国之间对抗的态势日益明确。

局势动荡 战争再临



下屏幕显示玩家驾驶的战机状态，以及雷达扫描等信息，非常方便玩家查看。

长枪小队成员 战斗准备

LANCER
USEA Unified Air Force
1604 Fighter Wing 3rd Squadron





在全新平台的第一次尝试，不过游戏的素质貌似并没有让玩家们满意。



游戏中玩家将扮演疤面小队驾驶员“凤凰”，经历残酷的战争洗礼。

胜者为王 败为寇

战机自定义改装系统





玩家在任务执行中只要击破特定敌人就可以获得改装零件，只要将这些改装零件安装到战机上就能提升航速、耐久力等机体能力。

隼龙再挑战！掌上忍道

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

PS VITA PSV	本刊译名：忍者外传 Σ PLUS		2012年2月23日
动作	TECMO KOEI	6090日元	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	17岁以上

《忍者外传 Σ PLUS》是2007年6月推出的PS3版《忍者外传 Σ》的PS Vita移植版，以2004年3月推出的Xbox版《忍者外传》内容为基础加以翻新重制而成。除了完整收录PS3版经过翻新重制的内容之外，同时追加新难度、新操作与新模式等原创新要素。游戏针对不擅长动作游戏的玩家添增新难度“英雄模式”，在此模式下隼龙如果体力减低至濒死状态时，就会启动自动防御或自动闪避，还能无限制发动忍法，让玩家不用分心于防御或闪躲，集中精神享受攻击的乐趣。



←本作虽然是家用机的移植作品，但内容上增加了测试玩家超级忍者功力的新任务模式忍之道。

于鼓掌间体验忍杀的快感！

寻求更高突破 经典再翻新

←本作由于是家用机版的移植作品，所以在画面质量上比较有保障。



→加入了触摸操作后，忍法的发动更为便捷，有利于战斗中快速反应。

←触摸操作分为正面和背面，忍法的发动通常是背面触控操作。



→射箭时可以选用正面触控瞄准，或者利用主机动态感应模式控制。

全新的操作！

→忍之道中收录了不论敌我都处于一击必杀紧张状态的关卡“绝体绝命”等新任务，游玩的过程非常刺激，也是对技术的一大挑战。





←另外还有以投掷道具来攻略的关卡“射手的极致”，目前已知有这两个任务，其余不明。

继承与革新并存

移植游戏如果一成不变就没有意思了，本作还算是略有新意。



向经典致敬 记忆重温

本作当初引起了不小的轰动，如今再次重温体验依然感动。

初代经典3D化登场！



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的仙境 3D		2012年预定
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

由SQUARE ENIX制作，在去年东京电玩展首度披露的N3DS角色扮演游戏《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的仙境3D》，现公布首波内容与画面新信息。本作是以1998年9月推出的系列初代作品为基础，针对N3DS全新重制的作品，相较于PS复刻版，本作收录包括最新作品在内超过500种怪兽，展开魄力十足的3D怪兽大战。游戏以《勇者斗恶龙6 幻之大地》登场角色特瑞的少年时代为背景，叙述特瑞前往神秘的大树之国，为了拯救被掳走的姐姐米蕾优所展开的冒险。



大树之国 冒险的起源

老玩家对这款作品一定非常有感情，因为本作开创了怪兽篇这一全新系列，游戏性之高令人称道。

一切都回到从前

玩家扮演少年时代的特瑞，前往神秘的大树之国，勇闯不断变化的迷宫，收服怪兽成为伙伴。

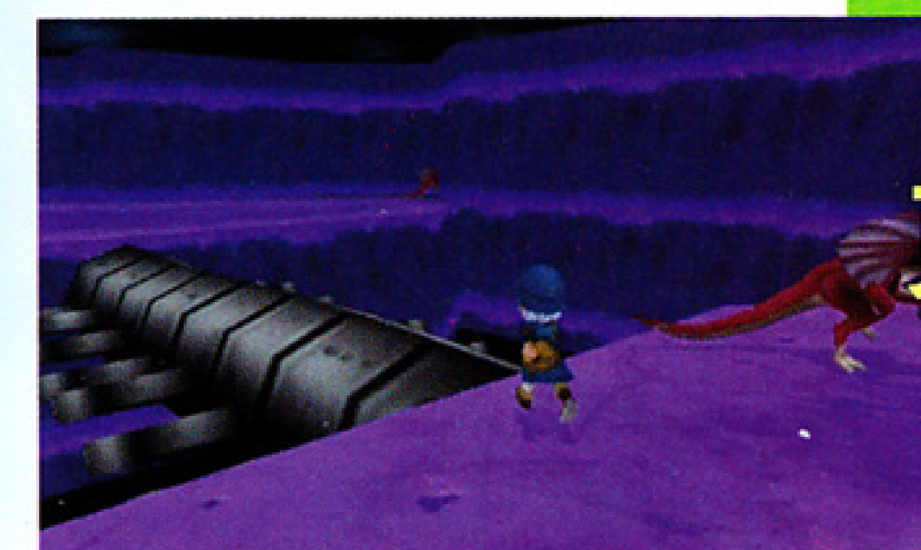


这次可以组成最多4只怪兽的小队，让伙伴怪兽通过战斗取得技能点数来学习各自的独特技能。



由于这次是全新重制，所以地图方面有很大的变化，面积更为广阔。





更多数量的怪物

游戏除了收录GB初代作品的内容之外，还追加包含最新作在内的登场怪兽，总数超过500种。

超巨大怪兽也能成为伙伴！



超强阵容 战斗更刺激

怪物队友还包括单一画面没办法完全容纳的超巨大怪兽在内，可想而知战斗过程将无比激烈。

本作所有登场怪兽都可以成为伙伴，还能通过不同的配对与技能组合来产生充满个人风格的怪兽。



本作中的怪兽配合系统更为复杂，因为怪兽数量巨大，而且技能也多，所以配出来的怪兽实力更加惊人。







游戏提供系列玩家熟悉的丰富联机功能，除了近端联机、Wi-Fi联机、擦身而过对战等，还有令人惊奇的联机功能。

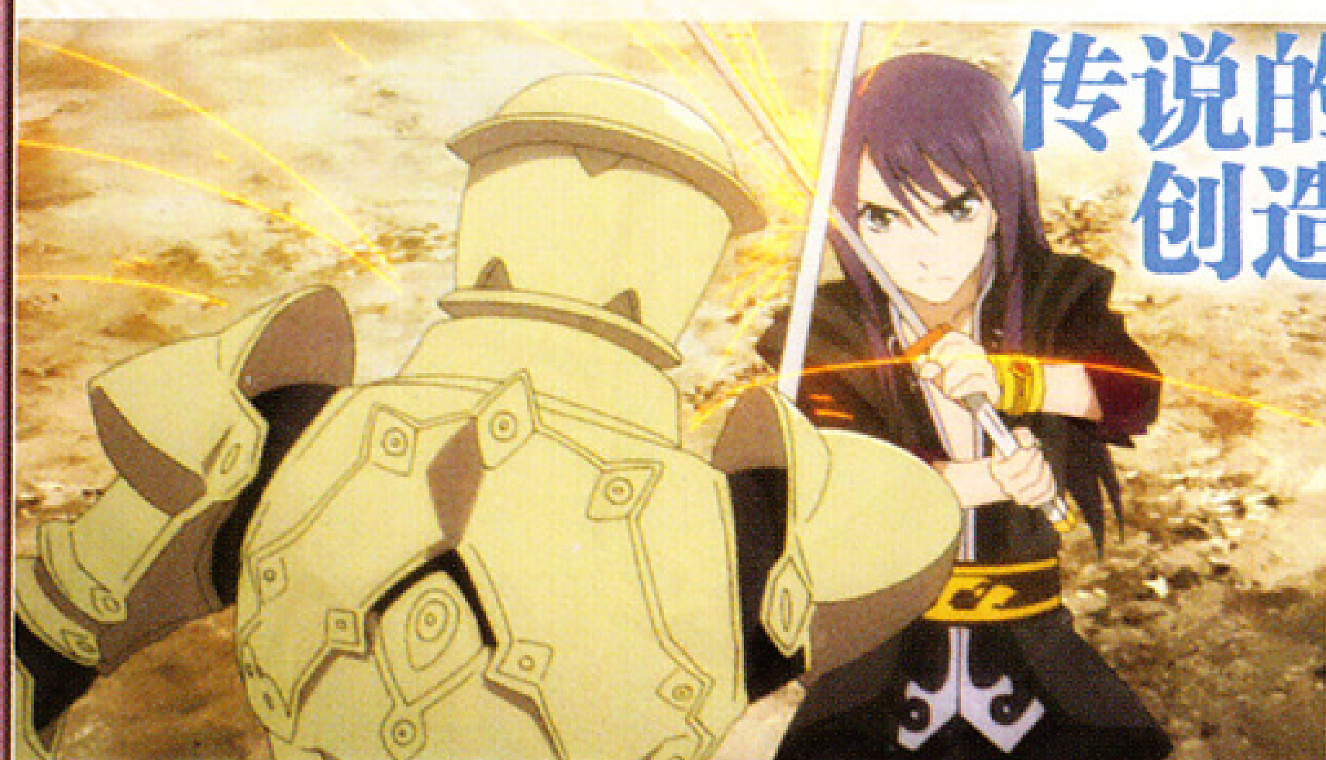




PS Portable PSP	本刊译名：英雄传说 双星闪耀		2012年2月23日	
	动作冒险	NBGI	6280日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

《传说》系列自1995年至今已经迎来了第17个年头，期间推出了无数的经典传说系列作品，而本作就是集结其中各位主角齐聚一堂的梦幻聚会，共15部作品的主角们共同打造的地域型战场动作游戏。和同伴一同出战，和二人之力面对无数的敌人。杀出一条血路。以英雄们的共斗为主要内容的本作同时加入了15部作品各自的小故事剧本，此外还有经典的日常对话。喜欢《传说》系列的玩家请一定不要错过这场嘉年华。

传说的英杰们 创造新传说



因圣的生命能量玛娜而繁荣的世界，瓦尔特伦达。由世界树带给众人的繁荣却在一天突然开始了枯竭。故事就此拉开帷幕。

通关后要素 各种挑战模式

游戏中收录了和本篇分开的"积分战"和"锦标赛"模式。对应线上成绩排名。







锦标赛模式需要不断通过关卡前进，可以随意选择自己喜欢的角色。

面对的敌人将越来越强，相应获得的金钱、经验值、育成道具也会更多。

用你心中的英雄 演绎你的传说



里昂·玛格纳斯 出自《宿命传说》

王国的客座剑士，具有可成为七将军的实力。性格冷漠，封闭内心。

斯坦·艾尔隆 出自《宿命传说》

男主角。纯真的热血汉，由于在乡下长大有些缺乏常识。睡着后低血压叫不醒。

维格·朗伯格 出自《重生传说》

男主角。由于某件事变成寡言沉默，都性格，冷酷稍有些阴暗。内心火热。

提特雷·库洛 出自《重生传说》

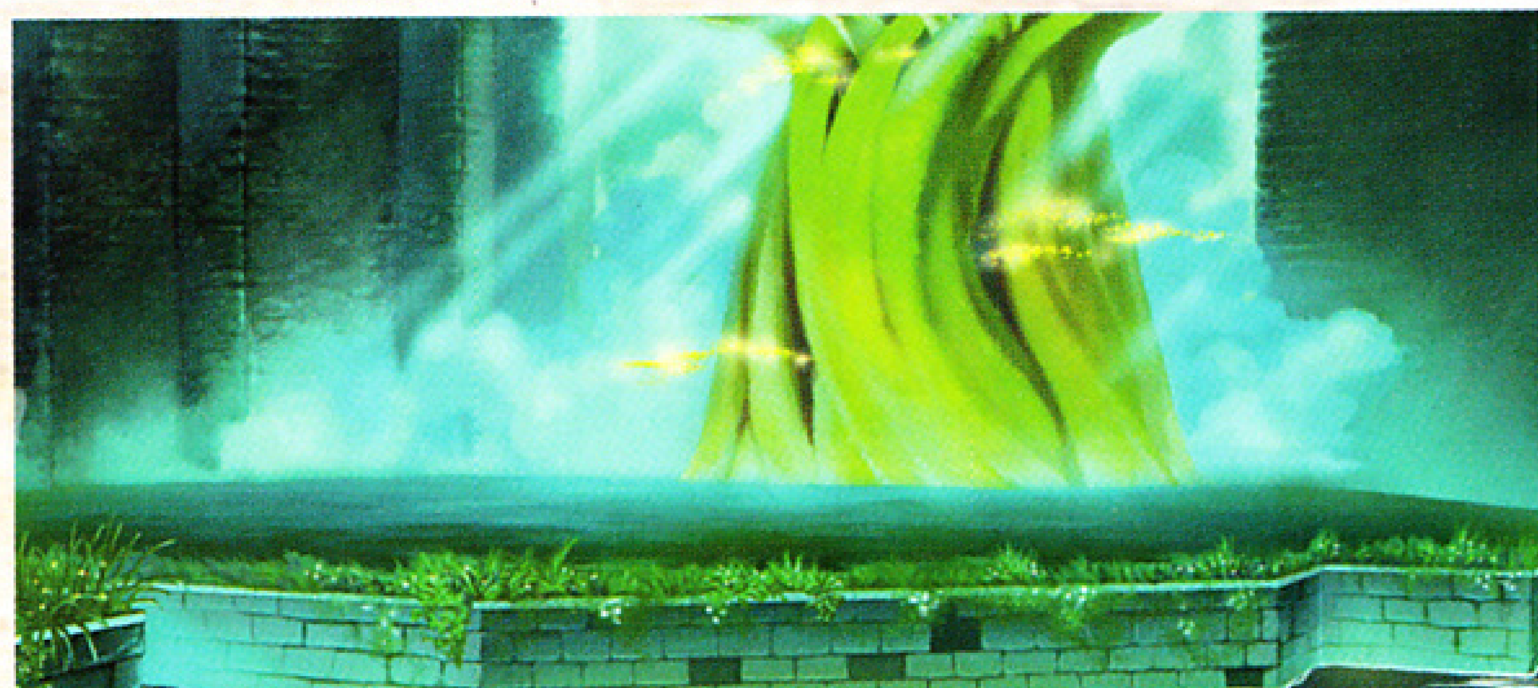
工业都市都炼钢青年，恋姐。话多喜欢开玩笑，开朗积极都性格。擅长料理。

莉亚拉 出自《宿命传说2》

拉格纳遗迹都圣女。身边发生利用透镜的项链治疗晶术无法治愈的伤口，令船底破洞的船漂浮在空中等奇迹。

登场战斗场景





玛娜之树下

雄伟的广场



小镇大桥前



野性的山路



昏暗的洞窟中

本作中的战斗场景都是传说系列里经典的场景，不知你是否有种似曾相识感呢？那些我们曾经走过、战斗过的地方。





玛尔塔·路亚蒂

出自《仙乐传说-拉塔特斯克的骑士-》

女主角。性格好胜，会明确表达自己的意见。因为在帕尔马可斯塔发生的鲜血肃清而失去双亲，曾被类似艾米尔的人救过。

艾米尔·凯斯塔尼耶

出自《仙乐传说-拉塔特斯克的骑士-》

男主角。因为在帕尔马可斯塔发生的鲜血肃清而失去双亲。性格坦率纯真，纯真到别人说什么也会相信，对自己的事犹豫不决。

传说英雄集结

特殊对话要素经典依旧

作为传说系列经久不变的传统，特殊对话可以说是每作必有的招牌性标志了。作为推动剧情的标志本作中也将大幅登场。



无尽传说的官配主角二人组似乎被其他两位责问着什么。可怜的裘德。



炽热都友情在燃烧。大家都知道斯坦和里昂你们是相爱的。

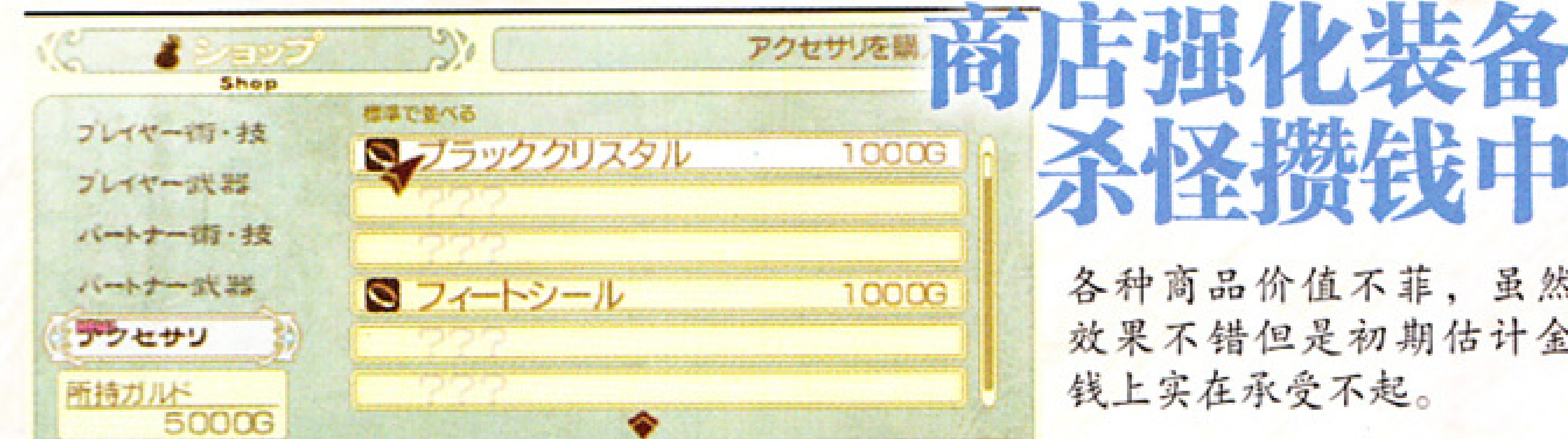


风暴传说的萝太二人组被，深渊传说的两位基佬缠上了。



钉宫病发作中，果然傲娇的妹子最可爱。

商店强化装备杀怪攒钱中



各种商品价值不菲，虽然效果不错但是初期估计金钱上实在承受不起。

熟悉术技满载



战斗中使用的术技、晶术等果然还是沿用系列的经典名称，没有魔神剑、虎牙破斩的传说才不是传说。

危机笼罩异世界








PS Portable PSP	本刊译名：遥远的时空中5 风花记		2012年2月23日	
	冒险	Koei Tecmo	5040日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

作为穿越题材的作品，本作的舞台为日本幕府时代，游戏中大量幕府人物登场，有新选组的冲田总司、近藤勇、土方岁三，土佐藩的坂本龙马、中冈慎太郎，萨摩藩的小松带刀、长州藩的高杉晋作等。作为AVG类型的游戏，本作的声优阵容也十分强大，关智一、保志总一朗、立花慎之介、竹本英史等让音系玩家大呼过瘾。本作的主要梗概是，女主角"莲水有希"在异世界与现代世界面临危机之时，选择削弱生命进行穿越来拯救世界……

福地樱智 CV：竹本英史

冲田总司 CV：冈本信彦

坂本龙马 CV：铃村健一

佐藤·阿内斯特 CV：四反田マイケル

桐生崇 CV：下野紘

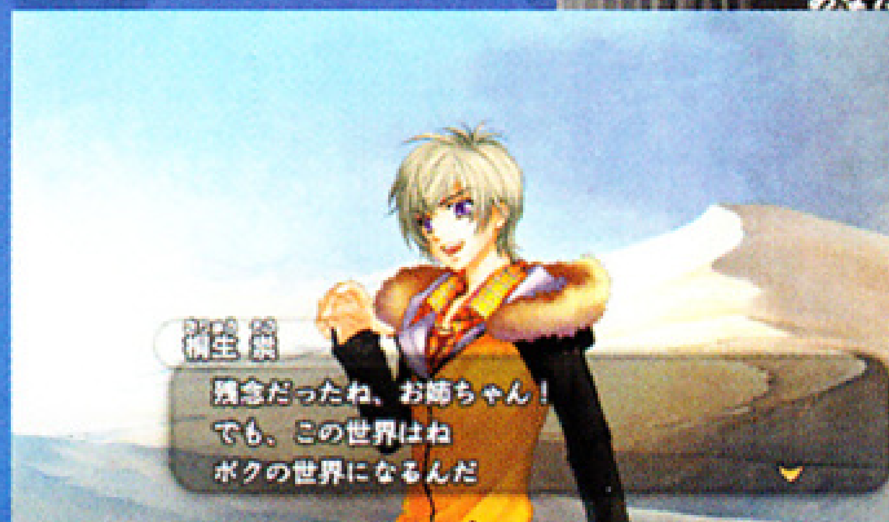
辅助主人公的阴阳师



战斗表情丰富 "幕府众"龙胆

→虽然是主人公的助手，又是有实力的阴阳师，但是对主人公的评价却不高。典型的刀子嘴豆腐心。





←每个角色的语言都富有特点，比如桐生，则有些自负。



→游戏中充满了大量的美型男子，对腐女众来说，像福地樱智这样的女王，是被压还是强压呢？

用生命去守护 两个人的未来

挑战传说的巨神 展开超高速狩猎吧

Ragnarok Odyssey ラグナロク オデッセイ

PS VITA PSV	本刊译名：仙境传说 奥德赛			2012年2月2日
	动作狩猎	GungHo在线娱乐	5985日元	日版
	卡带	1~4人	支持通信机能	15岁以上

本作是由PC版游戏《仙境传说R.O.》为基础衍生出的第三方3D动作狩猎游戏，以北欧神话为背景的世界作为舞台，描绘了人类与巨人们的战斗。负责本作的开发是由制作著名的《格兰蒂亚》系列的GAME ARTS担当。游戏的风格多少有着时下当红的《怪物猎人》系列的影子，无论从画面图标的构成还是与巨大敌人战斗的题材都给人一种似曾相识的感觉。在新的猎人来临之前，PSV平台是否可以借此作望梅止渴呢。

化身为佣兵 狩猎巨人神魔



→不用怀疑你的眼睛，确实本作游戏画面和那猎人有着80%以上的相像，要知道山寨不仅仅是“猪刀”的专利。



←画面效果上确实有着PSV特有的那种鲜艳和华丽的感觉，不过究竟实际如何还要亲眼所见才能见分晓。



→和猎人不同本作似乎有着类似无双类游戏中必杀的设定。画面左上角便是必杀槽。



转生北欧世界 体验诸神黄昏

←和猎人系列一样本作的主角也可以由玩家完全自定义设定。



剑士法师暗杀者 六种职业可供选择

和猎人不同，本作的职业需要预先设定，不知是否可以转职呢？



本作共有剑士、法师、暗杀者、猎人、锤手、神官六种职业可供选择，并且可以设定性别脸型肤色等。



Wii U / Wii	本刊译名：勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL	未定	
角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
DVD	1人	分辨率未定	审查预定

来到2012年，距离《觉醒》的发售脚步又进了一些，官方透露的新情报也更加详细。本次将为玩家们介绍《勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL》中出现的“职人”，也就是武器锻造师、炼金师、木工、裁缝等为玩家提供服务的工匠NPC；在战斗系统中，加入了新的战略方式，如操控和战斗时的制敌手段等；另外，还将介绍一下如何建造属于自己的温馨小屋，让玩家们在异世界冒险之余，始终保持一种归属感；最后还将简单透露一下本作其他新要素。

绝地大反击



←进入濒死状态的“僧侣”，在受到集中攻击（致命一击）时，可以瞬间转换角色，而且新换上的角色将会避免受到伤害打击。

切入战斗画面后可自由行走



→在战斗时，可以在战场范围内自由走动，不仅仅是简单的移动，利用这点躲开敌人的范围攻击。

以一敌多的范围魔法



←面对两个以上的敌人时，魔法师的范围魔法是第一选择。

移动中也能攻击



→在战场调整位置，躲避敌人攻击的时候，如果接近敌人并且轮到我方进行攻击时，即使是在移动中，也可以对敌人进行自动攻击。

鸟山明痕迹式严重



↑从游戏中登场的玩家形象到怪物，无一不刻着“鸟山明制造”的痕迹，比如上图中，这怪物看着像不像《七龙珠》中黑绸军的机器人？

如果你萌正太

本作中登场的角色中，正太形象更能给人留下深刻的印象。



右图这个小正太感觉脏兮兮？会在什么地方能遇到他？嘿嘿。



NPC也能升级？

裁缝与木匠量身打造

打造装备的锻造师之外，还有裁缝、木匠等众多工匠供你驱使。



随便转一转 选你所需

没事的时候可以在工匠们集结的地方转一转，看看有无新鲜货。

能工巧匠集结 带来更多新鲜感







↑锻造的装备越多，就可以获得更高的"工匠经验值"，从而进一步提高工匠的等级，提高等级的工匠能锻造更高级的装备。

↓工匠们拥有一些特技，比如锻造时炼钢的集中力、锻造钢铁时每敲一下钢铁的温度变化等等，都可以通过提升工匠等级获得。



建造独一无二的家

邀请好友来家里作客！

在五大陆中大一点的城镇都有住宅村存在，玩家可以在住宅村里建造属于自己的温馨小家，在冒险之余可以小憩一下。









打造一个皇家宫廷一样的大建筑，并非如想象中那么难，只需要付出一点耐心，就完全可以给大家一个惊喜，给所有玩家一个惊喜。





收集可爱的要素 小家园大变身

稍微进行一些有特点的改造之后，一个非常耐人寻味的家就这么诞生了。

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又快放寒假啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn

闯家成员交友录

姓名：刘鹏
性别：男 年龄：28
QQ：732822684
地址：甘肃省兰州市
自我介绍：暂无

姓名：段盈贵
性别：男 年龄：14
QQ：1477274558
地址：甘肃省兰州市城关区
自我介绍：任饭、索黑

姓名：杨璟
性别：男 年龄：16
QQ：695070296
地址：湖北省荆州市
自我介绍：《零式》是部好作品！

姓名：王浩权
性别：男 年龄：16
QQ：1481712500
地址：黑龙江省双城市自我介绍：暂无

姓名：胡慧贤中
性别：女 年龄：嘿嘿嘿
QQ：1150296366
地址：新疆克拉玛依
自我介绍：暂无

姓名：缇里奥弗丁
性别：男 年龄：15
QQ：799659848
地址：四川省成都市
自我介绍：少年同学都不贱

姓名：陈佳伟
性别：男 年龄：21
QQ：953020997
地址：上海市金山区
自我介绍：江湖人称"小霸王"

姓名：忘尘
性别：男 年龄：18
QQ：542155386
地址：浙江省嘉兴市
自我介绍：等待高三后的暑假

眼力大考验——



以上两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！





信件相关情报：画着某死鱼眼小编的白色上海世博会信封+一封信+312期回函卡

杨璟部分：

虽然上一期由于种种原因没能买到，但这次看到电软却毫无违和之感，话说我应该有两期没寄信了吧，今天再回到闯家刷刷存在感。

最近在玩“人人都玩”的《FF零式》，二周目第七章努力中（估计上闯家的时候三周目过半了吧，好吧我又嘴贱的预测了一下）上网查攻略发现这游戏要素满载啊，没三、四百个小时拿不下啊。话说这期赤银给的攻略不错，三周目不用愁了。

再说说《神海3》，趁着放假跑电玩店体验了一把，不得不佩服于神作的精致，庄园那一章的画面着实震了我一下。可惜时间有限，没能通了它，不过奖杯倒是解锁了几个，让我小兴奋了一下。

这期杂志里居然出现了沛叔的专栏，一定要顶一个（虽然摄影这么高端洋气的东西咱玩不来）关于汤米侠的漫画，其实我看后就一直在脑补蔬菜汁拿着咱这俩奇葩的信给汤米创造的场面。好吧这只是一个梦，但我相信要是我每期都寄一封合体信，高考前拿着画着咱故事的电软上战场也不是不可能的！

“霸气竺”部分：

好吧，我也不罗嗦短话长说，哦不，是长话短说，上面这货居然在老班晚自习的时候递了过来，这让我咋写，这不是存心……我擦。

话说回来，这《FF零式》确实没多少时间玩了，连第四章都没过，想想也觉得惭愧，毕竟这一大作让大家期待得太久了，但是老班向我下达了最后通牒，“一调必须考好”，他如是说，没办法啊。虽说这次难关算是过了，但离一本线还差4分，我嘞个去。

考试考完了之后激萌璟同学邀我去玩《神秘海域3》、《战地3》了，诱惑很大啊，但头疼们去，损失巨大，下次一定去，或许还不算晚。还有一位磊哥（果断不是那位光着膀子很V587的磊哥）邀我去网吧玩《COD8》，也被我谢绝了，是不是有点觉得我是个好学生？没错，就是这样（笑），不过，考试都考完了，也该大玩一把了，各位大作、神作、老朽来了。

罢了罢了，唱一首歌来作为结束，“DR越办会越好~”（话说好像没这首歌……那闯家每个懂音乐的大婶们何不创作一首？这个主意不错吧）

——湖北荆州 杨璟&霸气竺



艾德桑曼利：ff零式给我搞得很想死……唉。以为可能和无双之类的比较像而已，好吧失策。再有，给这个游戏升级psp系统重新刷机就是为了里面的声优们我会告诉你么！！



猴子：又是一年备考时，努力吧少年，一本目指！PS：你们俩的笔名真威武，一个激萌无比，一个霸气侧漏……



蔬菜汁：以组合亮相的读者，目前只有你们二位，希望你们充分利用自己的优势，让基情来的更猛烈一些！



小沛：其实喜欢的话谁都可以插一脚，甚至是摄影这么“高端洋气”的东西，只要你喜欢，



赤银：真羡慕你们这些周围有着志同道合朋友的学生，这比起考试成绩神马的要珍贵得多。



宇多田：解锁奖杯的成就感还是很不错的吧？那么快点加入我的奖杯控阵营吧！



莫邪：信封上的铅笔画不错啊，这是霸气竺画的吗？下次改轮到洒家了吧喂。



我的膝盖幸福地中箭了

晴方好的晴方好。北京这两场great的雪下的甚美。一是风景美，二是宿舍全天给电美！但是……这个和晴方好有什么关系啊啊啊！

Psp上搞了一个ff零式……我对它其实没什么特别的印象的一开始，但是，直到我打开它然后听到了声音之后，我瞬间膝盖幸福的中箭了！！SE社你是多有钱搞来了那么多名优啊可恶！樱井不是主角超残念啊啊！还有还有……（一下省略20000+字）

最近开始往文艺青年发展。自学绘画钢琴硬笔书法写作国际象棋，每天唱唱歌看看小说吹吹凉风，这样的生活多么美妙啊～～！

决定把我每年最大的一笔收入投入进MIDI键盘上……就是那个Synthesia piano。网上有名的那个贝多芬手指抽筋视频，那个演示的软件就是那个。

之前有个学姐和我讨论到psv的问题。她说现在就想入手一部的，说是完美刷机出现之后可能会涨价。后来我们的谈话因为我的一句“刷机失败几率你考虑了么？”而骤然结束。

一句话：听说天朝决定引进正版国外游戏了哟。Gooooooooood～！



– 湖北荆州读者杨璟&霸气竺信封上的涂鸦 –



信件相关情报：正面写着“信件重要！若不能寄送，请联系我”字样的信封+手抄312期回函卡+写在明信片上的信一封+干脆面赠品“海贼王”收集卡一张

路过一家上初中时经常去的小店（没想到还健在），随手买了一包干脆面，里面居然有张海贼王的卡片，这不禁让我想起上小学时不只有多少次只要卡片不吃面，小浣熊的水浒卡、奇多里的三国卡、奥特曼面里的奥特曼卡，此外还有金银卡之分，不知赚进多少学生的零用钱。

2011接近尾声，转眼就要投入2012的怀抱，在此，我想缅怀一下我的2011.

1.三月，我由朋友介绍，花了350大洋买了台二手白色IPV80G（裸机），被人说哪会这么便宜，肯定是偷来的。我那个怕啊，在十月份把它卖了。

2.四月初，我喜欢的她——李奕，跳槽离开了。记得第一次见到她是在公司食堂，一双红色板鞋+一条米色背带裤+盘发，深深吸引了我。不过至今杳无音讯，唉，就让往事随风吧！

3.在百姓网上买了台二手银色PSPV2版本加一些附件用了680元。后来发现插上电脑没反应，除了SONY四个大写字母看上去像原装的，其他的都是组装的，汗，九月份就卖了。

4.学生时代就想要台MD，可是苦于囊中羞涩，（不过终于在5月份买了台二手索尼MD-N10,400大洋）听歌神器啊，不过就是换歌麻烦了点。

5.十月底工资涨了两三百，估计也就是只能买款美版游戏了。

6.各位小编，你们的2011呢？

——上海金山 陈佳伟



艾德桑曼利：首先成为了免费码字苦力，然后考了一个悲剧的一本大学，然后购入psp一枚，然后迷恋上初音，然后尝试了各种对我来说不可能的游戏……



猴子：我们的2011和以往一样都是痛并快乐着。对于不靠谱率超高的办公室恋爱来说，你喜欢的人跳槽未必不是好事。虽然名花可能有主，你还是换个地方接着松土吧。



蔬菜汁：虽然我经常拆小浣熊干脆面芭比Q就是烤肉味儿的包装，但是发现的就只有调味料。



小沛：告诉你们一个秘密，楼上每次拆小浣熊干脆面的时候我都偷偷把赠品藏起来的说。



赤银：你这充满了倒买倒卖的一年啊……。俺2011年尽在电软这败家了，罪过……



宇多田：喜欢就该去表白，即使被发卡起码以后不会后悔啊！还有MD听歌赞啊！



莫邪：我发现编辑部里有两组年龄相仿的同学在做很有基情的事情，很长时间了。



信件相关情报：白色信封上写着“我丫的快迟到了”几个字+312回函卡+3张信纸的长信

看到“桐生越马”同学那么欢，我也来闹一闹，“桐生越马”同学被告白的场面还真不错，可我就比较惨了。俗话说，那是一个风和日丽的晴天，天气相当好，心情……呜，我被胖妞告白了！情书是用黑色纸写的，用铅笔差点把眼睛看瞎了！……

——陕西宝鸡 张起龙



艾德桑曼利：……铅笔+黑纸，此娃是非主流么……当然，金笔+黑纸也很非主流。告诉那个姑娘，下次用涂改液，多有个性！



猴子：都快看瞎了你还能坚持看完，看来你对那胖妞的感觉是不错的嘛。PS：看过《浪客剑心》的人都知道，暗杀指令神马的才拿黑色信封呢。不过你这是信纸哈，还好，还好。



蔬菜汁：我差点看成张起灵！最近在迷一本小说，不用说很多同学也知道是什么。



小沛：卖什么关子，不就是盗墓笔记嘛！张起……同学，你的手指长不长？



赤银：告白就是要当面直说才是王道啊！情书神马的是邪道啊！胖子也有权利爱啊！



宇多田：《盗墓笔记》真的那么好看么？我一直都没啥兴趣啊，等有时间去拜读一下好了，另外张同学亏你还能把那情书看完啊？难不成你本来对那胖妞就有兴趣？



莫邪：被胖妞告白……如果不喜欢人家的话，就干脆一点拒绝回去比较好！嗯！



编辑是靠笔杆子，不是心眼子！

●我终于决定开始填UC2的DLC奖杯这个大坑了，2500人杀的我很是疲惫啊，目前正在以每天50人的龟速前进中，希望能在UC3的DLC推出之前把这坑填满……

●《圣斗士星矢战记》的DLC人物从童虎老师到邪武，又从邪武出到海魔女，我看这游戏系列化已经可以确定了。另外《海贼无双》这次剧情貌似只发展到泡泡岛上，这游戏肯定也会有续作的，大家就准备好掏钱吧！

●今年的圣诞节一个人在编辑部度过，自己给自己买了一个蛋糕，感觉蛮凄凉的。

●慢慢拓展自己圈子是个挺有意思的事情，虽然我并不擅长这个，但每当认识志同道合的人都会很开心。

●504期《足球周刊》附赠了11~12欧冠收集册，我对此表示很有兴趣，最近没事干就会去书刊亭买上几包卡，不过这个坑也很大，考虑了一下我还是决定不跳的好……

●在潘多拉的盛情邀请下，我决定在2012年怎么也得抽个空去趟吉林，包吃包住各种爽啊！

●对当今这个社会很是无奈，之前一直认为自己文笔应该再提升一些，毕竟是干编辑这行的，可是前阵子在朋友的推荐下拜读了几位当今门户网站游戏频道编辑的大作，我只能说咱水平还真高……（被抽飞）

●编辑部的PSV我始终没兴趣去鼓捣，要不是需要做攻略我估计都不会碰，这并不是因为我对这机器没兴趣，相反我对PSV可是一直很向往，只不过感觉不是自己的拿在手里总不对劲，难道这就叫精神洁癖？

●1月份的目标就是在不借钱的情况下坚持到月底发薪水的日子，我什么时候才能有钱换个手机买个PSV还有相机什么的，我的五百万大奖为何迟迟不来找我！

●2012年大家谈论最多的话题无非就是什么世界末日，其实想想如果可以和自己珍惜的人一起看到世界最后的样子，也未尝不是一件好事，这样的想法是不是很悲观呢？可是我不这么认为啊……



信件相关情报：很口耐的小熊维尼信封+连续两封信+代表人生态度的执着的铅笔字+312、313回函卡

第一次写信有些紧张，本人高三党，外加整个班级中唯一的单机党，当然，以前我也玩过网游，但因为某种原因，我果断放弃网络，加入单机党。如果你们要问我到底是什么原因，那请你们听我慢慢道来。过程是这样的，如此如此，这般这般，懂了吗？……第一次买DR是一个月前，刚刚放弃《啪啪世界》的我，在校园里闲逛，来到报刊亭，望见了那本静静躺在橱窗里的DR，对于华丽的封面已经免疫了的我，只看到四个字"英雄传说"，妈呀，这不就是我朝思暮想的RPG嘛！7.8真合算啊，随即决定继续买电软，当然原因还有一点，我没有游戏主机，在我的苦求之下，老爸老妈终于答应给我买台PSV。

今天是12月6日，昨天DR刚来，那我现在写的信（如果能登的话）应该会登在一月下上，也就是1月15日之前，而她的生日是1月14日。DR，估计全校就只有我一个人在看，就算是那些网游党门闲着无聊翻来看，那他们最多只看看图片，绝对不会看文字，就算他们看到我写的文字，也绝对不会知道"忘尘"就是我！哇哈哈……完美完美！（得意）（转过身来，一身西装革履，表情严肃）1月14日，张思怡同学，我祝你生日快乐，愿你能考上心仪的大学！

我估计小编也猜出来了，她是我暗恋的女生，是第一个喔！（其实我觉得这封信不应该寄给电软，而应该偷偷放在她的课桌里面）由于地理原因，我和她隔得很远，所以我和她很少说话，最多是我去问问她作业（她是语文课代表）……9月4日，喜欢她以后，我一回到家就加了她的QQ，可是不知道为什么点开了聊天窗口后，我就失去了勇气，至今没有发过一个字，不过我已经想好，1月14日，我要成为第一个祝福她的人。看了这期闯家（313期），我笑了，家中还有台小霸王陪了我一千八百二十五个日日夜夜（别算了，五年），不过最后光荣牺牲了。可惜除了小霸王，什么方块机、GB……我都不曾拥有。最后，祝十二月的雪一路顺风！铅笔是一种态度，面对所有逝去之物淡然的态度！感谢我的好朋友兼同桌银龙借了我信封和信纸我花了两节课写这封信

——浙江嘉兴 忘尘



– 河北读者"望月命"作品、嗷嗷嗷 –

艾德桑曼利：只是写在这里不能让对方知道啊啊啊啊啊！难道你要亲自将这本DR当作loveletter给那个姑娘么！！！你这是要搞笑么少年！诚实起来啊啊！

猴子：这位表白君勇气可嘉，另外请注意五年是一千八百二十六天，还有个闰年得算上。一百年是36524天，或者36525天（整百年份一般不闰，能被400整除的整百年份是闰年，如1600年，2000年）。

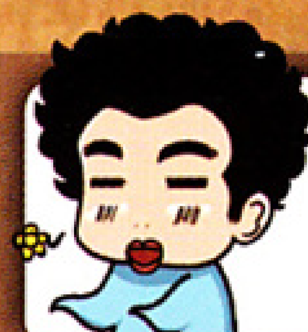
蔬菜汁：少年，喜欢张思怡同学的话，就赶紧去表白，不然年纪大了都没有傻事可以回忆。

小沛：已经把你的祝福转告给十二月的雪，他坚持要信的扫描图，真是个麻烦的家伙！

赤银：情书是邪道（略）。PSV已经出了不知你是否玩到？祝你成功。猴哥又在科普了……

宇多田：这本杂志现在俨然已经成了告白专用的东西了，这样真的大丈夫吗？

莫邪：不知道，你把情书放在张思怡的桌子里，她看过以后会有什么反应。去做吧少年。



信件相关情报：普通信封+313回函卡+粘在回函卡上的一张纸片

各位小编你们好，我第一次给电软写信，看电软也有四年了，第一次看电软是受我哥的影响，那天，我发现我哥拿着一本很帅的书翻看，看完之后放进桌子，我走到桌子前一看是一本封面是街霸的游戏杂志我详细的看了看。

发现不错，之后就开始自购电软了……咱看电软不容易啊，老妈的零花钱给的少，不过……嘿嘿，咱有老爸支持，虽然老爸对游戏什么的不怎么懂，但有时也会看看电软的！咱楼下的大叔已经跟我认识的很熟了，他是开报亭的，每天放学我总到他那来一句："叔，电软来了吗？"咱都习惯了，导致每次经过报亭都嘴痒痒……我玩游戏是从GBA开始的，虽然那时有红白机，但我几乎不怎么玩，第一个使我痴迷的游戏就是恶魔城晓月了，这是我哥推荐的，记得当时为了刷魂刷地图费了很大的劲，之后就完美通了，后来我就爱上了恶魔城……

——甘肃兰州 段盈贵



艾德桑曼利：我对这种无限过关的游戏真心木有耐心啊。恶魔城是大家的童年里重要的回忆，除我以外。因为啊……你们让我这个连第一个boss都打不过的渣情何以堪！



猴子：玩家们的来信，写自己怎么认识《电软》和玩游戏的心路历程的题材比较多。大家不妨尝试下其他的题材，内容以幽默搞笑为主，我们的闯家会因你的努力变得更加丰富多彩。



蔬菜汁：每当看到第一次写信的朋宇，就特别高兴，我心想，嘿，又骗到一个！



小沛：楼上我踹你！小段同学有时间一起交流下恶魔城，咱也玩过很多恶魔城的游戏。



赤银：看到姓段的就觉得应该是大理人……这是神马强迫症？怀念自己买杂志的时代。



宇多田：恶魔城系列在GBA上的几作都非常不错，不过之后的作品就有些……



莫邪：家有老爸支持的感觉还真让人羡慕到不行啊，老爸你什么时候给我买PSV？哼。

刺杀行动要预先准备好逃生计划



随着《现代战争3》的入手，最近我对于使命召唤系列的兴趣浓厚了很多，于是遍寻正版，在6、7入手之后，因为老游戏是在难找，只好下了4和5的随选。令我感兴趣的是在游戏里挂了之后可以看到的许多名人名言，其中不乏中文译成的。不过在没有原文的情况下，哪句名言是谁说的，经常让人拎不清。"Before you embark on a journey of revenge, you should first dig two graves."《使命召唤》说这句话是孔子说的，其实不然。原文出自日语："人を咒わば穴二つ"，意思是你要下咒杀死别人的话首先要挖好两个墓穴（搞不好连自己一起咒死），害人终害己，以劝诫人们不要仇恨。其实《使命召唤》引用的名言里也确实有孔子的话："其身正，不令而行；其身不正，虽令不从"。"A leader leads by example, not by force."出自《论语·子路》，可惜Activision的人又搞错了，他们说这句话是《孙子兵法》里的。看来洋鬼子们的中文基础依然有待提高。



电软官方博客 留言摘录

回 蔬菜汁：

完全没影响啊，你到底有没有认真审过三次元的美女啊？认真一点啊喂！

来 蛋疼的星期一：

哇哈哈哈！米兰半程冠军拿到，314期DR还没到，邮政不给力啊。

来 最接近恶魔的人：

我晕小无，当年你沙发神话被我破了的时候你悲催的表情我已经脑补完了，这次你抢到沙发是让你。（耸肩+扣鼻）

回 蔬菜汁：

真的吗？你们俩不打一架吗？打一架吧~（搬板凳看）

来 飞天一蛤：

我来了，今天平安夜，在这里祝小编们圣诞节快乐！最近又忙了，又要考试，不过1个多星期以后我们就放假了，又可以爽了，但愿那时的小三自制能出来，伸手党也就这么点要求了，但愿圣诞老人和黑客能满足一下下喽……不知小编们冬至是吃饺子了吗？不吃可是会掉耳朵的哦！最后祝小编们在圣诞节和自己喜欢的人开开心心，终成眷属！！！！幸福电波开始发射1、2、3……滋~~~滋~~~滋~~~~

回 蔬菜汁：

这幸福电波肿么怪怪的……有一股子韭菜味儿~

来 小鱼：

看了你们的文章，不由得精神为之一振，自觉七经八脉为之一畅，七窍倒也开了六窍半，自古英雄出少年，尔等年纪轻轻，就有经天动地之才，定国安邦之智，古人云，卧龙凤雏得一而安天下，而今天佑我大中华，沧海桑田这么多年，中华神州平地一声雷，飞沙走石，大雾弥天，朦胧中，只见顶天立地众金甲天神立于天地间，不错正是尔等。我现在只能做的就是把你们的文章顶上这件事。永远支持你们！祝天天好运。

来 猎人UNKH：

PSV刚出就传言被破解，3DS的烧录卡据说也要上市了，是黑客太牛X还是老任索尼防破解做的不好……

回 蔬菜汁：

不是XX无能，是XX太狡猾~

来 眼中乐土：

所以说，已经过了收压岁钱但未到能养家糊口年龄的人，PSV什么的还是继续错过吧。。虽然好想要，虽然好想任性。果然还是算了。

来 凌羅伊

嘛……在家挥霍了一周年假，捡起因为时间拮据而搁置很久的异度之刃过了两章，再次确认游戏上瘾程度是与玩游戏的频繁程度成正比的，不玩也就那样，越玩越放不下……Sigh~

另一个感悟则是，二次元美女果然是会严重影响到我们对三次元女性审美的苛刻程度，或许、可能、难道，这就是“机油”们这么“机”的原因？（宇多田乱入：乱说乱说，我们玩游戏的人可是性取向很正常滴）



信件相关情报：灰色普通信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+一封信+两张照片+字迹歪歪扭扭

大家好我叫缇里奥·弗丁，这是鄙人第一次写信，请大家多多关照。其实电软看了很久，这次终于鼓起勇气书信一封表达对闯家的喜爱。总觉得闯家像啪啪啪一样给人一种久违的归属感，（编辑什么的最有耐了）在所有编辑中鄙人最喜欢赤银殿，赤银那种懒散飘逸的处事方式，其实是我最欣赏的。但由于很多因素，鄙人目前无法实现那种人生态度（天朝教育制度，你懂的）想对赤银说：“亲爱的，你的头像很萌，真的！但它的头型总给我一种散发着发酵气味的感觉，嗯，或许是错觉。”

其实我本来是想送点礼物的，我利用三天时间画了一幅画，结果被从后门进来的数学老师给当场捕获了，看着他墨黑的饼脸与手中巨大的三角尺在夕阳的余辉映衬下闪闪发光霸气凌人，我总觉得他像是某手持外门兵器上门踹馆的西域番僧一般。所以只有奉献本人照片。

总惦记着隔壁班那从初中喜欢到现在的妹子。是大叔目标物+正太调校器啊！是驾着七彩祥云拯救苦逼师兄脱离苦海的Angel啊！什么也不多说了，银殿莫姐沛爷汁叔猴哥宇桑，赐予我力量吧！

到了DR总得写点游戏吧，最近在玩“火纹”系列。好了写了这么多先到这里吧，另外向望月命妹子和某艾致敬，向奋斗在闯家一线的宅男腐女们致敬！

PS：一定要上闯家啊……【双眼放光】本人在苗疆蛊毒和啪啪啪方面也有所建树，汁叔你懂的。

——四川成都 缇里奥·弗丁



艾德桑曼利：哈，为什么苗疆蛊毒和啪啪啪会同时精通啊~（蛊毒这俩字还挺复杂……）不过，为啥啪啪啪会让人有归属感啊啊！……喂喂



猴子：说了半天，那个“啪啪啪”究竟是什么啊！另外你在没有得到蔬菜汁的头发或者鼻屎的情况下恐怕什么蛊毒降头都是没用的。所以在他挖鼻的时候请看准他把鼻屎弹到了哪里然后小心采集（要是给他吃了就没辙了）。



蔬菜汁：一切为了联盟，圣光与你同在！弗丁你这照片是多久以前的？你的啪啪啪功力到底有多高？



小沛：……从头看到尾，提到游戏的话就“最近在玩火纹”！吃我一记老拳先！顶你个肺！



赤银：猴哥也有不知道的事情啊……话说我闲散飘逸么？其实你该去闻闻汁叔头发嗯。祝好运。



宇多田：我感觉被某汁毒害的人群越来越多了，话说这照片是你啥时候的？小正太啊！



莫邪：小沛叔管不管？他们在这么公共的场合在谈论啪啪啪了有木有？【捂脸】+【羞羞】



一切都是命运石之门的选择啊……



●最近坤哥一下子火起来了，一句“二次元和三次元从来没有墙”激动了微博内外的万千宅众。虽然也有人质疑是否营销炒作吧，但我觉得这事情真就没那么复杂。日本时下的当红实力派动漫声优那个不是三十大几的，艺人里面有个隐藏宅什么的就那么不合常理么？动漫正是因为值得喜欢所以大家才爱上她的不是么，世上没有被她的魅力所倾倒在石榴裙下的人们才是异类，才应该自愧无知，才是人生不完整的……。信坤哥，爱自己所爱，走自己的路，梦自己的梦想，让世界不再有墙。

●话题一下子好正式。不好往下展开了……换行休整一下。

●前几日在地铁遇到了一位弹吉他的民间艺人，还记得他口中吟唱的“人活着要活得漂亮”，甚是感慨。人活一世，草木一秋。不过得轰轰烈烈，绚烂豪壮的你对得起谁？当然，平凡也是一种幸福。但那只能是强者历尽辉煌后的褒奖，而不是弱者对挑战机遇的逃避。你今天在过着怎样的人生呢？

●其实好想买把电吉他的说。等老娘我有钱有时间的……你们给我记住。

●西川教主的《HOT LIMIT》中毒中，虽然是98年的老歌了依然爱不释耳。——宝物の恋をしま鮮花？

天天：新年快乐！



吐槽！零式的校服真是美死了，而且！实在太适合集体cos了，比如一个社团。虽然一眼看上去总体是一致，披风的长度、领巾的打法、袜子的长度（有的是靴子）裙子的长度都有按主人性格微妙地调整（还有内衬的黑~色~运动短裤）。多好的学校啊……多么人道的待遇！

"一个班级就是一个战队！大家都要加油！"运动会接力赛跑的时候，常被这样鼓励吧？还有被鼓励互相竞争的时候。那种时候啊，心里迅速浮现出《大逃杀》的情景——班主任率领"被选中"的全班到荒岛上展开互相杀害的行动，剩下的少数才可以活下来——排名竞争的究极版。还在那样鼓励的老师……拜托，真的很辛苦耶。

蕾姆和马奇那二人，很有学生会长的范儿是不是？大方得体的气质。两人在朝会上、站在台上，一个说英文一个说中文，宣布"升——国旗、奏——国歌"的样子。被我本土化了耶。好像也很搭？

要过年了，没有一个月的寒假真不习惯。我要休息一个整月，天天与漫画为伍。

喂，也来个人阻止我吧。



信件相关情报：很轻松不用手写输入的QQ留言

建议加个栏目就叫bug研究所，栏目内可以研究各种如何利用良性bug和避免恶性bug，以前的秘技天地能恢复的话就更好了，我以前最爱看的就是它，因为内都是玩家们的无数经验教训和心血啊，有木有啊，看到了它才知道原来我不是一个人在战斗，不是一个人，一个人，人，让小沛来做吧，我看他挺闲的，要不让小莫来女生做事更细心，最后做不做谁来作还是小编们商量着看吧【其实内心看到他，她们总是在家中碎碎念就想罚他两多做事，小编们一定也是这么想的吧，有木有啊，亲们】以上建议仅供参考，内心活动帮我保密，这是我们的约定，亲，哇，卡卡卡。某艾德qq号给我一下吧，这个丫头太强大了简直是无敌的存在.我等和她比都弱暴了，老读者们情何以堪啊，有木有啊亲们!

对了圣诞节快乐，虽然有点晚了，我有一件事必须一下第314期dr上有人大误了，就是玲玲和弟媳完全是两个人啊【大家把我想成什么人啦】解释结束，换个话题，话说这元旦就快到了在这里先祝贺各位元旦快乐，出门有好运，在家把钱捞，彩票中大奖，喝酒也不倒【喝酒不能开车喔，所以还是多喝蔬菜汁少喝酒吧 】新的一年新的开始祝福大家都能梦想成真。

——江苏常州 蒋学

艾德桑曼利： 这……我再次强大堪比赛亚了是么=w=……对我的误解啊误解！！我真心只是个免费码字苦力外援哟~~~！！！>0<

猴子： 我还是学生的时候，记得97年前后的秘技天地很好，风马前辈在的时候，那里堪称第二个闯家。其实只要编读往来的栏目做好，大家都多用心做，什么栏目都是好的。
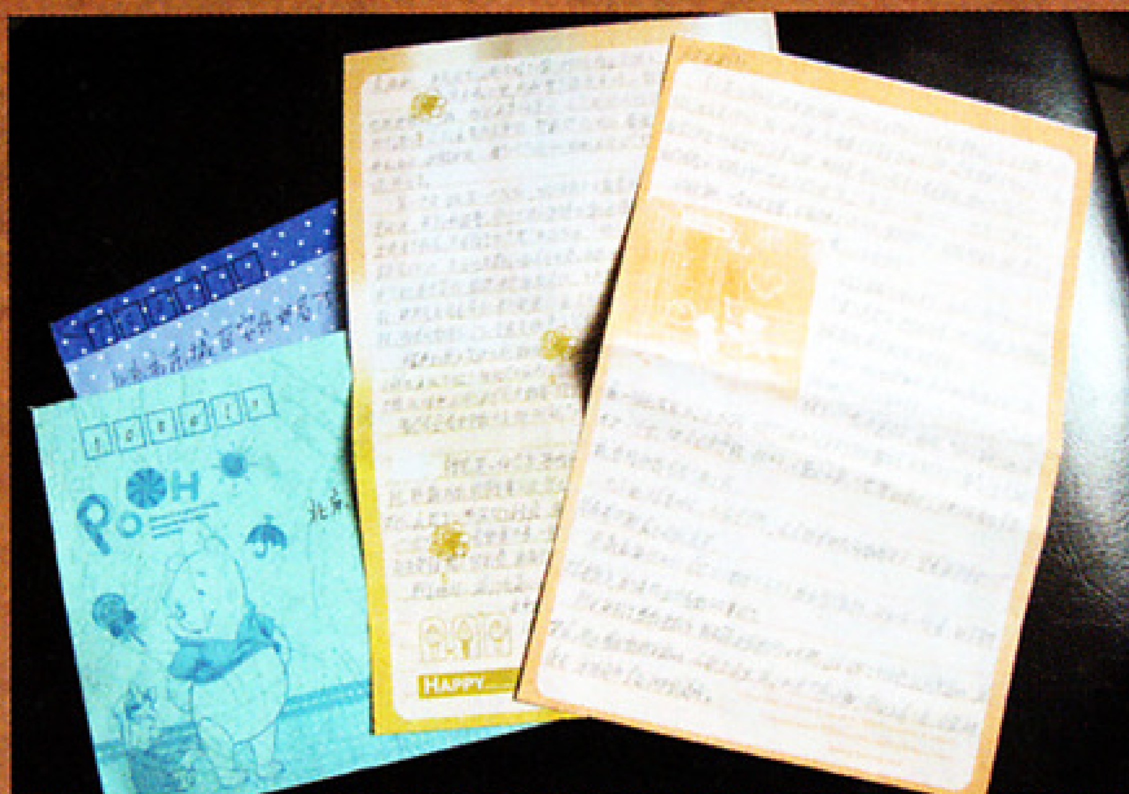
蔬菜汁： 在我还是学生的时候，杂志还大部分都是黑白页，只要杂志好，彩页神马的都是浮云。

小沛： 在我还是学生的时候……我到底是抽了什么疯，非要跟你们一起排列队形啊！

赤银： 哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈

宇多田： 在我还是学生的时候，我才不会无聊到和你们这群怪大叔玩阵型这么弱智呢！果然我被你们成功毒害了啊！

莫邪： 在我还是学生的时候……好吧，我很怀念叶子姐姐，求抱抱。



– 浙江嘉兴距离张思怡比较远的忘尘同学的来信 –



信封的字与信上的字完全不同气场+附赠精致祝福卡片一枚+很清秀的短信但是没有署名

好啊众编，我是去年的今天买起《电软》的，形式上是每期必买，但有时无奈也会错过几本，报亭中的小鬼老说我人品差，擦，人品真得赶上去了。说起《电软》，我是在07年与它相见的，当时我在舅舅家，他家有许多电软，于是便抽了几本，抱着看了半天，老舅见我如此执着的态度，就送了我一些《电软》，那时还小吧，对游戏不太了解，因此还没出现想买《电软》看的念头，直到去年的今天这个想法实现了！

《电子游戏软件》加油，我会一直支持下去的！

——浙江嘉兴 没有署名

艾德桑曼利： 下次记得署名啊少年啊喂！抽奖都不知道给谁啊啊啊！话说莫非木有署名也是因为RP么……

猴子： 又见无名氏君，下次还是署名比较好。我们真心希望各位读者人品好一些，我们杂志也可以卖的多一些……

蔬菜汁： 07年，那时候我正好刚进入杂志社，少年，下次记得署名！这是约定。

小沛： 【拍肩】嘿嘿，小伙纸，07年咱都已经在这里风吹雨打日晒雨淋很久了，大家一起加油吧！

赤银： 哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈

宇多田： 话说下次写信的时候一定要记得写上自己的名字啊，难不成你名字笔画太多?

莫邪： 信封里的小卡片太可耐了，么么么。为毛信封上的字和卡片上的字不一样涅?



信件相关情报：很轻松、不用小编输入码字的QQ留言

这个月中旬，终于下了雪，但是雪下的好恶心，化了后混着土和泥浆一样。在这无聊的日子里，玩起了刺客信条，花了一个星期的时间，每天都玩上一点，在我的努力下通关了，抬轿子那关很烦人啊，反反复复很多遍才过去鸟，纷争也才玩了一点，12月14号闪闪（PSP的名字）借了同学玩，导致我现在无聊死了，没借前玩胜利十一人2012玩的很happy啊，用皇马在欧冠杯中虐巴萨好happy，看到梅西失望的表情，虽然我不忍心，但是手贱之中，不小心用本泽马和卡卡进球，不是我的错…但是现实中，世纪之战皇马1:3输给了巴萨，我郁闷了…本泽马21秒内的一球…白费了。一直在买足彩的我牺牲了快有80元，至今未中，每次都差那么2场，太纠结了。如果现实中的比赛结果是我游戏中的比赛结果就好了~~我还想玩很多游戏鸟，但是得先把1月份的学考过了，好烦。╮(╯▽╰)╭没办法鸟，还想靠足彩中奖的钱去买游戏机的，看来我的继续努力，我感觉我快中了。（说的跟真事儿一样…）还有13天就要跨年了，保佑我学考全过鸟~~话说小编们准备和谁一起跨年呢，反正我是闪到一边玩去了！！

——新疆克拉玛依 胡慧贤中

艾德桑曼利： 我表示主修的C语言和线代是挂定了。望各位不要悲剧了= =。刺客信条基友会卡在了护送一个白痴出城门，于是再也没动过……望各位不要悲剧了。（好吧，其实也就我一个人能悲剧的吧……）

猴子： 我也曾经想用福彩中奖的钱买个PSV啊，可惜一直未遂。跨年？记得我说过去年我是跟一群好哥们喝酒跨年的，年底将至，我们居然全部离开了那家公司，天各一方。真想今年还和他们一起跨年啊！

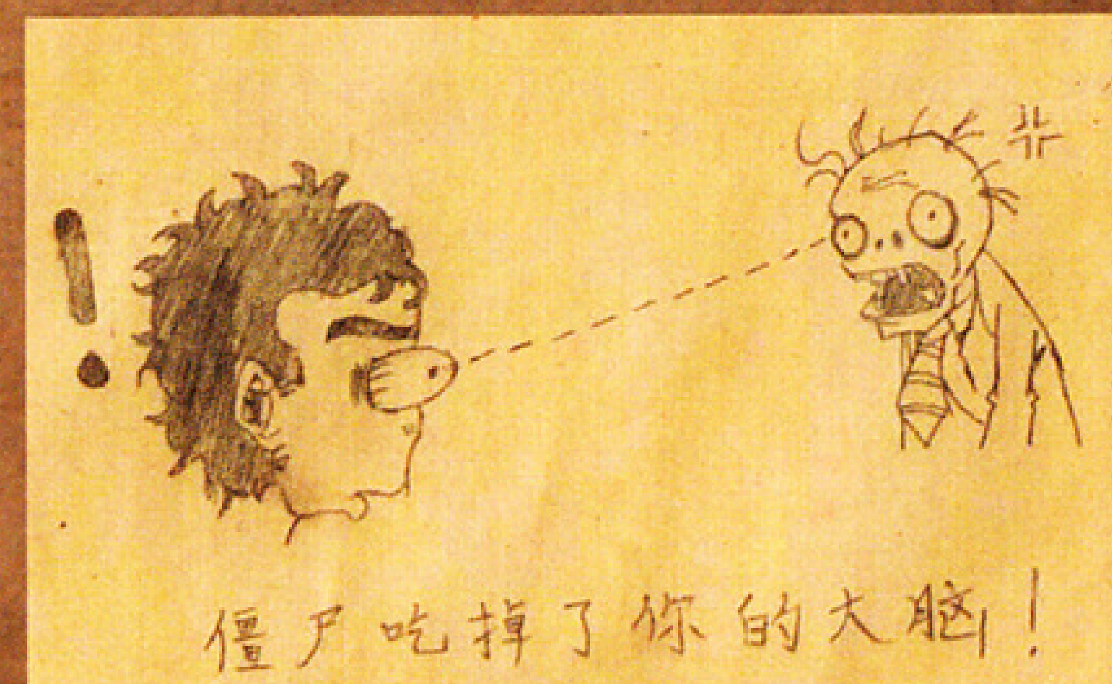
蔬菜汁： 就在写这篇回复的时候，北京也下雪了，这次雪没化，白茫茫一片，很漂亮。

小沛： 就在楼上写完回复，中午吃完饭以后，雪化了，泥泞不堪，用楼上的话，就是"屎一样"。

赤银： 哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈

宇多田： 买彩票中奖神马的这辈子与我无缘了，而且我家那位相当反感买彩票这件事，用她的话说是：想要不劳而获的人我不要！

莫邪： 沛爷，乃这是要搞哪样啊？刚吃完饭就搞这么重的口味出来，给咱差不多一点！



– 贵州读者梁发欣信封上的涂鸦 –

《电软》回函卡讨论话题

你觉得《真三国无双6猛将传》和《战国basara宴》哪个更厚道？

张起龙 陕西宝鸡 本人见识短，两款既没看过也没玩过，所以，可怜的是从小到大接触的就只有小霸王红白机，街机，DC，PC，但由于看了多本啪啪啪和DR，因此近年来的游戏大小事还是略知一二的。肯定有人会问，“靠！那你怎么不寄信给啪啪啪？”因为，我买的啪啪啪都是3元一本的过期，而DR是拼了血本才买的！

王浩权 黑龙江双城 当然是《战国basara3宴》，因为我个人比较喜欢看《战国basara》的动画，再玩起来感觉就是不一样。

陈佳伟 上海金山 对于穷的一塌糊涂的我来说都不厚道，众人：这也算理由啊！

杨景&霸气竺 湖北荆州 说实在大香蕉真没玩过几作，只有PSP上的《年代记英雄传》，由于对人物了解不是很多，所以我看《宴》好像很不错，至于《356猛将传》，终极武器的设定很不错，说厚道的话都不错。

你希望拥有哪个游戏角色的外貌和能力？希望谁成为你的男（女）朋友？

张起龙 陕西宝鸡 《鬼泣》里的但丁，外表帅、出手更帅、说话的样子更帅，怎么被砍死都死不了，还能被砍后立刻干掉对方！帅~——以上为看《鬼泣》动画片时的反应，正确来说是想像但丁那般活得自由潇洒，本人对二次元世界的雌性不感兴趣，三次元嘛！呵呵呵~BOA看了就流口水。

陈佳伟 上海金山 拥有艾尔文（梦幻模拟战）的外貌，会使天马流星拳，有小强特性（圣斗士星矢），找个像蒂法（最终幻想）一样的女朋友。

忘尘 浙江嘉兴 外貌的话，《空之轨迹》里的约修亚（非《零轨》或《空轨》动画版），能力当然是《Braid》里的时间控制啊！女朋友？（45度角仰望天空）好像是女的都没什么关系……唉，本人孤独啊！

缇里奥弗丁 四川成都 外貌的话——克劳德or萨菲罗斯，能力的话——嘿嘿……宙斯，GF的话——阿雅sama。



信件相关情报：QQ发来的读者手札一封

·这是第二弹了嗯。上次说这次写写众编，可转念一想还是算了，其实这东西不是只能用写才能表达的，心中存有众编的位置应该就够了吧。（真心不是偷懒）

·话说12.3号那天在我们这竟然也举办了漫展，只可惜没去，虽然条件差的可怜，可毕竟是首届，唉……

·近日终于得以瞻仰艾德君的“正常化”形态了。嘛，《鬼畜》是个好东西，无论是漫画还是游戏都相当有味道啊嗯。（舔嘴唇）

·年末目标是准备用手柄体验一把“男朋友3”（BF取Boy friend之意），因为之前的叛逆连队和“男朋友2”以及特种部队都是用鼠标+键盘完成的，操作简单，所以在听说手柄非常难操作的时候我就想要试试了。正好我们这地方还有家PS3/Xbox360体验馆，就是它，没跑了。

·嗯，本月MH3G就要发售了，挺喜欢这游戏的，可惜了啊，么有3DS。估计等这封邮件已一定几率出现在闯家的时候赤银兄MH3G已经进入化境了吧……（其实挺好奇3DS的裸眼3D技术的，然后咱看了看咱的存款……咱还是继续好奇吧）

·最近翻了翻以前的《DR》，发现闯家有老读者说以前的《DR》有海报，而我看了一年也没有见到海报的影子。可能是以前《DR》比现在贵的缘故罢（不是错别字）。那么，新的一年要到了恩，有没有在新的一年里增加什么新的福利的意向呢，求解。

·祝众编圣诞节快乐。话说回来，圣诞节真是个美好的节日啊，贺卡、平安果等都是增加好感度的利器啊嗯。艾德君~你要努力了啊，毕竟这是个机会嗯，我会在精神上支持你的。至于莫爷嘛……还是莫爷您自己看着办吧您哪……（斜视）。

本人手札完毕。

——河南商丘 部落的荣耀

艾德桑曼利： 某少年就你和我打赌这个问题……你就认输吧！！！还有，我的所谓的正常形态，哼哼~那还真是ma da ma da da ne!

猴子： 福利美~不过众口难调，就看各位小编们怎么调了。鲁迅先生一直将“吧”写成“罢”，教委文化部广电总局（大误）的乖叔叔们也没敢说他老人家写的是错别字。

蔬菜汁： 虽然是首届、条件不怎么样的漫展，相信也可以看到很有意思的东西，尤其是妹纸！

小沛： 以前的DR确实是比现在的DR贵，不过一切都很难说……嗯，你懂的。

赤银： 很遗憾，由于各种不可告人的原因，俺的3G还没有化境。现在刚突破100h而已。不过这作的裸眼3D确实不错，虽然我基本不开罢。

宇多田： 每段之前加个小点点是什么意思呢？咱手札前面可是很大的一砣啊！

莫邪： 也祝荣耀君圣诞快乐，对了，你到底让我自己看着办神马啊？【瞪视】



－望月命自画像－

小沛：春节前的恐慌与忐忑



●过完了元旦，大家肯定都在期盼春节。说实话，我一点儿也不期待，反而有些排斥抵触过节的情绪。由于这段时间的节日比较集中，出刊的压力瞬间变得巨大，我已经半个月没睡好觉了。谁当主编谁知道。

●玩游戏？算了吧，哪有时间啊。路上的时间都用在想工作的事上了，生活瞬间变得充实得一塌糊涂。本来万分期待的PSV，结果只是把《神秘海域》完成了两关就先放在一边了。老天保佑在节前能够顺利截稿，那么我就可以过一个舒坦的春节了。

●去完香港后，没过两天又跑了趟深圳……想累死爹啊！

●单位发了50斤橙子，很多人路远带不走，这些天的办公室里全都弥漫着橙子腐烂的味道。

●每当我快要泄气的时候，蔬菜汁总在一旁鼓励我道：“车到山前自然直”……靠，我还“船到桥头能上路”呢！

●出差期间单位大扫除，我有幸没赶上，或许这是最近一个月最令我感到欣慰的事了。

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

写在节日里的前言

又到了元旦和春节间的这段日子，正好利用这段时间来感谢大家不怎么踊跃但是也貌似尽力了的提问。没有问题对小编来说很痛苦，但我们心里暖暖的，就像那首歌的歌词一样，朋友啊朋友如果你正享受幸福，请你忘记我~没有人提问之后，很长一段时间我这个头疼啊，吃饭不香又失眠，然后想方设法的想辙，让大家能再次寄问题过来，想了很多很多，最后得到的问题却少之又少。所以，即使你们真的在游戏和生活中已经完全没有问题了，但也请继续假w ± 装有问题提问过来吧，这样不仅可以凑字数，而且还能碰巧帮到别人，替别人解决问题也不一定。（大误）

Q 为啥306期的《女皇之门》攻略是宇多田来担任写手？这种事无论如何看都是赤银的菜啊~求解释。

——北京李文浩



A 每期的攻略都是按照当期大家的任务来定的，先看各自有没有好的想法，如果时间上有冲突的话，可能喜欢的游戏攻略也会交给其他同事来做吧，当然这是非官方解释。也有可能是内几天赤银闹肚子身体虚弱，于是宇多熊就很大气地担当起一部分比较费心劳神的工作。当然这也是非官方解释。

Q 随着蛋疼的冬天一天天扩大自己的势力范围，很多野生动物都冬眠了，希望我们的龙哥没有陷入长眠，在下有事请教。最近在下准备购入一台日版3DS，很想知道3DS日版和美版游戏（同一款）能联机吗？如果能，目前能实现不同版本联机的游戏有哪些？另外，3DS机器能否完美兼容NDS游戏？能否兼容神游IDS正版游戏？

——内蒙古乌海 疯三月兔

A 冬天，动物们又到了冬眠的季节，为了迎合你，我也来闹一闹。日版和美版3DS的部分游戏可以联机，比如街霸，但是以后不仅是语言上有差别之后不知还可不可以联机。如果是正版DS游戏的话，可以兼容。

Q 高达EXVS：如何看我进入的是港服还是日服？如何找基友联机而不是每次都是随机房间随机陌生人？为什么有时候画面会突然静止（几秒后恢复）为什么有时候卡得像幻灯片一样有时候很流畅？我的信号一直是电信4M但是只有2格。我现在的任务进度是"民间人"。是不是系统只分配同样是"民间人"的人一起打？（我发现所有的人都是"民间人"）求推荐的机体！（好用且不会拖累队友的）我现在用的最多的是初代和托III。

——浙江 宁波陆炜

A 用日语注册，就是日服，用繁体中文注册就是港服，开机看PS3菜单显示的是神马国的文字，就知道是什么服了。如果卡的话，换插网线试试看。本问题由前小编零羽友情回答。

Q 破解和没有破解的n3ds是不是不一样？ps2可以玩ps游戏吗？如果可以是不是对光头有损害啊。

——重庆 我要飞

A PS盗版游戏非常毁光头，PS2的盗版游戏不会太毁光头。3DS使用烧录卡可以玩D版。不过，不管哪个版本的D版都会毁灭心智，开始的时候你还会抱着忐忑不安的心理，久而久之就会恬不知耻脸皮倍儿厚堂而皇之吃嘛嘛香了。所以，喜欢的游戏还是建议支持正版。

Q 我玩《现代战争3》的捷克布拉格那关有一辆坦克的地方，每次跳进窗户我马上就死了！我玩什么难度只要跟着肥皂跳进窗户就死，就是EYE OF THE STORM那关。

——沈阳磊哥



A 进去之后要卧倒的，而且不能动，要等里面的人走了才能继续前进，要不就会被发现，乱枪打字，打死。本次问题由前小编肥皂友情解答。

Q 你好，请问《丁丁历险记》360版的是不是对应kinect，就是说没有kinect就不能玩么？
我没有哟，能给我个回答吗？我这两天问谁谁的不知道，没玩过，
谢谢了！

——乃江



A 你好乃江！《丁丁历险记》支持kinect，不过也可以用游戏手柄玩。祝你玩的愉快。另外，你的问题让我想起了我小时候，因为我看过丁丁历险记的连环画，之所以叫连环画，是因为区别于现在的漫画单行本，只有巴掌大小。那时候漫画很多，除了丁丁历险记之外，还有国产纯爷们漫画《杨家将》和《岳家小将》若干。

Q 我的PSP类比垫常常失灵，在游戏中不是走不动就是会乱跑，如何解决？

——猎人UNKH

A 在介绍修理方法之前，先说一下为什么会失灵，希望对猎人以后游戏时有所帮助。psp在不装摇杆的情况下会自动向下或右下移动，只有摇杆、导电胶、主板接触良好时摇杆才好使（主要是方向灵敏），但是psp使用时间久了往往会造成外壳（也就是固定摇杆的地方）和主板间移位进而导致接触不良，所以换摇杆作用不大……要解决的是接触不良（所以说垫纸可以缓解问题但是早晚都会失效，而且及其影响摇杆的手感。送修换件之外，还有两种自己动手修理的方法如下：

第一种适合初级选手，只是清理摇杆，步骤如下（第一次拆卸的话需要格外仔细）：

1、记忆棒，电池取下。拧下机器盖的7个小螺丝，收好。
2、开盖后，再菜单功能条的右端取下这个条条的扣环。
3、取下屏幕（屏幕是左右两边嵌住的）
4、拧下摇杆螺丝，从左面抽出摇杆。
5、把摇杆的不锈钢扣盖片卸下，检查摇杆内的元件是否损坏（摇杆元件少，结构简单，放心拆卸）



6、把摇杆里的清理下，位置调整下后再装起来。
7、摇杆插回机器，拧上螺丝，开机测试。觉得可以，就关机后整体组装。
第二种方法需要使用电烙铁和焊锡，依照之前的方法，把PSP拆开，重新焊接摇杆与主板之间的连线。将导线去除一小部分绝缘皮，焊在主板上，注意要彼此分开，连电的话会乱动的，多余的焊锡用道具刮出……一定注意力度。尽量将导线缩短，标准为能将导线焊在摇杆上之后能收在psp内部……将掉线的另一端去掉小块绝缘皮，注意彼此对应地将导线另一端焊在摇杆上。之后就大功告成了。



Psv入手，就是有时死机只有等电池耗完才行。有木有别的办法?

——持久自由



自由你好，刚刚上市的PSV确实已经被证实存在一些问题，下面是关于死机问题的一些详细解答，希望能够帮到你。
据悉目前导致索尼PS Vita掌机死机主要有两种原因，一种是首发游戏《真三国无双NEXT》的网络连接功能存在严重问题，可能导致PS Vita卡死在“通信中”界面。另外一种则是在开机状态下直接插拔3G SIM卡导致PSV挂掉，尽管系统会给出“请先关闭电源再取出”的警告。此外还有部分玩家称他们新买的PSV触摸屏反应迟钝，甚至在升级系统时也会死机。
索尼已经承认了这一严重问题确实存在，并且给出了解决方法：先尝试按住电源键2秒来切断电源，如不能通过此方法切断电源，就按住电源键持续20秒直至画面消失。如果仍无法切断电源，只能放置数小时待电池电量耗光。
根据首批用户的反馈，在死机状态下，按住电源键2秒不可能切断电源，开机状态下插拔3G SIM卡所导致的死机问题可通过长按20秒来解决，但《真三国无双NEXT》通信中发生的死机多半只能放置处理。
索尼官方目前已经对发生在首批PSVita身上的种种故障进行了公开道歉，并在发售日当天发布了1.50版本固件更新进行弥补，不过从用户反馈来看并未能有效解决问题。



很不幸，我想你读到这里就已经明白，你已经成为一个小白鼠了。之前，我们还在埋怨3DS的压屏和3D效果对眼睛的负担过重等等，现在，哼哼，检验PSV的时候到了。



我有问题：本人是《合金装备》系列的FANS，当年最喜欢的是三代，最近新入《合金装备HD》合集（盼星星，盼月亮，终于盼来了高清重制的了，哦耶！），准备收集64只小青蛙通关拿隐形光学迷彩，并且把珍藏的第148期，149期电软拿出来参照着上面的攻略找，毕竟过了这么多年，小青蛙的位置早已忘得差不多了，但现在在高清合集中，找第10只（吊桥北边右侧的立柱顶端）的时候，却发现那里没有小青蛙，不知道什么原因（本人购买的是港版英文），而且我也重新找了两次，就是没有，难道是BUG？还是自己方法不对？因为那时SNAKE已经被THE BOSS卸了枪，只剩下手榴弹可用，后来我又先到研究所废墟，找到了把AK47，再返回到吊桥也找不到立柱上的青蛙，求解！关于六年前是如何对照DR攻略打这只青蛙的我也实在想不起来了，不过还是非常感谢《电子游戏软件》陪我渡过那些幸福的游戏时光。

——某读者



28. Graniny Gorki Lab B1 West
在那间有电视机的房间里，左边的架子上就是，很明显。

29. Svyatogernyj South
刚出门，在铁丝网的斜45度部分的中间处，回头往入口出的上方看。上沿的拐角处就是青蛙。

30. Svyatogernyj West
从第一个岔路往左边走，没走多远能看到地上有一个很粗的空心横木。从横木前面，临近下坡的时候往做看就能发现青蛙。另外，横木右后方有一个陷阱，小心的同时也可以作为进一步确认。

31. Svyatogernyj East
在Svyatogernyj West的最后一个岔路，先别急着往左边走，先从右边的岔路来到大房子西南方的台阶处，正对着我们的窗户里面就是青蛙，很明显的就能看到。或者你如果觉得打烂玻璃会惊动敌兵，也可以先进房间，来到最西边的屋子，到那个放青蛙的架子处打。

32. Sokrevenno South
接下来的三个是打THE END时的三个大区域。就在拿狙击枪的小房子后面的石头上，从房子右边走过去就能看到。

33. Sokrevenno West
一直顺着水向南走到尽头，青蛙就在那里的水中。很容易就能发现。

34.Sokrovenno North
该区域第一个通向左边的岔路上有个空心的横木。站在横木的左边，往大约西南45度处看，能看到一棵树，青蛙就在树下。在那里找到树，青蛙就很明显了。

35.Krasnogorje Tunnel
在第二个隧道梁的左边，通过后回头看就能看到了。

36. Krasnogorje Mountain Base
地图西北角的大岩石上方。第一人称视点往上看，很容易就看到了。

37. Krasnogorje Mountanside
在最后有三间房子的地方，青蛙就在右前方角落里的的那个房子上，站在左边房子的机枪塔附近望那看就能发现。

38. Krasnogorje Mountaintop
在此区最低处的机枪塔旁，顺着机枪塔瞄准的方向用第一人称视点看区，然后慢慢往做转移视线就能看到青蛙。

39. Krasnogorje Mountaintop Behind Ruins
下面两个很容易遗漏，一定要在打The Fury之前搞定，就是用望远镜观察Groznyj Grad的那个地方。到悬崖边上，望前看。附近的一座信号发射踏，用狙击枪调成10倍，仔细调查塔的1/3高度左右的地方就能看到青蛙。

40. Krasnogorje Mountaintop Ruins
顺台阶下去，进入一间有铁床的房间。青蛙在房间左边架子上靠房间左下角的地方。

41.Groznyj Grad Underground Tunnel
在打The Fury的时候，中间的最前方有个红色的门，靠在门上面使用第一人称视点。看到前面红色管子上的东西了吗？对，就是青蛙。

42.Groznyj Grad Northwest
Groznyj Grad的外部以4个角分成4部分，两排坦克的北边角落有一个铁丝网围起来的院子。里面有两级台阶，上面有个红色的门。青蛙就在门口。建议从右边铁丝网的大约中间位置望红门附近看，如果看不到就微调一下位置。

43.Groznyj Grad Northeast
该区域东北部分的红色大门附近有个坑，下去后可以爬行。顺着爬，先向做转一次，继续向前爬。一直爬到有通向右边的岔路处，往右看。青蛙就在铁窗的后面。



（未完待续）

1

汤米漫画专栏

我与游戏的成长

作者新浪微博：漫画汤米

大家好！我是前田庆次！

不认识我？我就让大家认识认识！

那是1988年，在我很小的时候，我和爸爸一起去商场见姑姑。

这是大型游戏机哦！

这是……

爸爸

姑姑

我

当时因为没钱，只能看别人玩。

记得一个周六的晚上，我去了刚买游戏机的舅舅家……

怎么和想象中的不一样……？

这是任天堂的FC，是家用机，和大型街机不一样哦！

舅舅

在这里，我认识了Konami，任天堂，魂斗罗，坦克大战，双截龙，赤色要塞等。

两位舅舅

那时最想干的事情就是做完作业去舅舅家打游戏。

游戏币

哈哈

那时大型游戏厅出了特别多的好游戏。

录像厅

爸爸常带我去看电影看录像，渐渐地我又迷上了录像厅……

由于自身游戏水平很差，再加上街霸、拳皇的普及，所以渐渐远离了家用游戏机。

不过最开心的时光……

还是和朋友玩老卡(Capcom)的四人街机游戏。

之后上了艺术类中专，虽然现实如同监狱……

但是却让我认识了新朋友。

由于朋友的关系，我迷上了截拳道，对武打片也更加沉迷了……

哇刹！

走着，带你去个地方开开眼！

哦？

我又回到了大商场，没想到十年变化如此巨大，而这两个大型游戏也只有这个大商场才能玩到！

VR战士

铁拳

!!!

之后的一个周日下午，我遇到了近半生的挚爱。

PS

3元/小时

2

当时的我怎么也没想到，能把街机搬回家！

我遇到了我的挚爱！PS！

这……这是……

至此我成了游戏店的常客，真正的加霸！再也不必在游戏厅被虐了！

由于把精力都放在看电影/玩游戏/练拳上，所以错过了追妹子的最佳时间，But我！

不后悔！


2001年的游戏机界犹如战国时代。
PS2 5元/小时
NGC 6元/小时


这家伙名叫战神，后来被奎爷捅死了……
由于那时候游戏机很贵，拥有一台游戏机成为一种梦想！


2011年是个Big year。因为出了超薄版，所以我入手了PS3，以及自己第一台VIAO，MP4，A844……
向奎爷学习，庆次也剃了光头。


这一年我也有了第一次。
汤米：这段原文很精彩，可惜不能上……
这期间买过不少游戏杂志，但是……
UXX
唔~！


大学一毕业就开始工作的我，6年来跳槽了11家装饰公司。
呼~…
虽然收入不稳定，BUT游戏的热情并没有变！


经人介绍我来到一家轮胎模具公司，也就是合田模具。我拥有了新朋友，也认识了电软。
!!
我有PSP哦，电软是本好杂志！借给你！
谢谢！


那时，我给自己起了日本名字……
前田庆次！
咔~


某杂志写信一直没有回音，而电软对读者的态度，十分厚道和认真。
哦？竟然回信了？


进入2011年，随着世代进步，我的游戏也进入了3d时代……
感谢SONY给我业余生活带来的快乐！！
哇！


同时也感谢电软，给我带来最快的游戏攻略与资讯！


工作稳定，代表了收入稳定，于是我开始实现自己的梦想！
PSP，PS2，我都要啦！


2007年的生活是如此美好，而且那一年的主机大战也越演越烈！
VS
SONY
VS
Nintendo


同时也感谢这位朋友把电软介绍给了我！
挠…
哈哈！我也上镜啦！


我们在成长，游戏也在进步！作为闯关族，我们见证了这一切！
啪——
这就是我与游戏的成长！
剧终

無双OROCHI 2

PS3 / X360	本刊译名：大蛇无双2		2011年12月22日
动作	KOEI TECMO	7800日元	日版
蓝光/DVD	1-2人	720P	12岁以上

□文／宇多田

全武将资料&获得条件

魏国

武将	武器	类型	获得条件
夏侯惇	朴刀	力	3章“樊城の戦い”通关
典韦	手斧	力	3章“长坂の戦い・改变后”通关
张辽	双钺	技	1章“上田城の戦い”通关
曹操	刀	技	3章“樊城の戦い”通关
许褚	砕棒	力	3章“潼関の戦い”通关
夏侯渊	弓	闪	1章“南郡の戦い”通关
徐晃	大斧	力	1章“洞口の戦い”通关
张郃	钩爪	闪	2章“许昌の戦い”通关
曹仁	锁分铜	力	2章“定军山の戦い”通关
曹丕	双剣	速	3章“虎牢関の戦い”通关
甄姬	笛	技	3章“虎牢関の戦い”通关
蔡文姬	箜篌	闪	2章“姉川の戦い”通关
贾诩	锁镰	速	1章“洞口の戦い”通关
庞德	狼牙棒	力	1章“夷陵の戦い”通关
王异	笔架叉	速	4章“长篠撃退戦”通关
郭嘉	打球棍	闪	3章“樊城の戦い・改变后”中击败郭嘉后通关

蜀国

武将	武器	类型	获得条件
赵云	龙枪	速	3章“阳平関の戦い”通关
関羽	偃月刀	技	2章“定军山の戦い”通关
张飞	双矛	力	3章“阳平関の戦い”通关
诸葛亮	羽扇	闪	3章“成都の戦い”通关
刘备	双剣	闪	3章“成都の戦い”通关
马超	枪	速	初期武将
黄忠	弓	速	1章“夷陵の戦い・改变后”通关
魏延	长柄双刀	力	2章“南中の戦い”通关
関平	大剣	技	3章“街亭の戦い”通关
庞统	锡杖	闪	4章“小牧长久手の戦い”通关
月英	戦戈	速	2章“手取川机功戦”通关
姜维	枪	技	2章“许昌の戦い・改变后”通关
刘禅	细剣	闪	2章“长谷堂の戦い”通关
星彩	盾牌剣	速	2章“许昌の戦い”通关
马岱	妖笔	闪	1章“夷陵の戦い”通关
関索	両节棍	技	1章“牛头山の戦い”通关
鲍三娘	旋刃盘	速	2章“九州の戦い”通关

吴国

武将	武器	类型	获得条件
周瑜	棍	速	3章“长坂の戦い”通关
陆逊	双剣	速	4章“合肥の戦い”通关
孙尚香	圏	技	1章“小田原城の戦い”通关
甘宁	锁镰	力	2章“三方ケ原の戦い”通关
孙坚	刀	闪	3章“本能寺の戦い”通关
太史慈	双鞭	力	1章“上田城の戦い”通关
吕蒙	戟	力	2章“长谷堂の戦い・改变后”通关
黄盖	砕棒	闪	1章“洞口の戦い”通关
周泰	弧刀	速	1章“长篠の戦い”通关
凌统	両节棍	技	2章“トウ水の戦い”通关
孙策	旋棍	技	3章“长坂の戦い”通关
孙权	刀	速	2章“定军山の戦い”通关
小乔	鉄扇	技	1章“小田原城の戦い”通关
大乔	鉄扇	速	3章“长坂の戦い”通关
丁奉	鬼神手甲	力	1章“小田原城の戦い”通关
练师	弩	技	1章“トウ水救出戦”通关后，在“长篠の戦い・改变后”中与练师合流后通关







他势力1

武将	武器	类型	获得条件
貂蝉	多节鞭	速	3章“潼関の戦い・改变后”通关
吕布	方天戟	力	3章“大阪城の戦い”在吕布败走前，使吕布和貂蝉邂逅之后通关
董卓	爆弹	闪	3章“成都の戦い”通关
袁绍	细剑	速	2章“剣阁の戦い”通关
张角	锡杖	闪	3章“広宗の戦い”通关
孟获	鬼神手甲	力	2章“南中の戦い”通关
祝融	镖	闪	2章“南中の戦い”通关
左慈	呪符	技	2章“姉川の戦い”通关
远吕智	大鎌	力	解锁全部ENDING之后获得
妲己	倾国	速	2章“関ケ原の戦い”通关
太公望	钓竿型宝具	闪	1章“寿春の戦い”通关
孙悟空	如意棒	闪	解锁全部ENDING之后获得
伏犠	神剣	技	3章“本能寺の戦い”通关
女娲	刺突剣＋盾	力	3章“樊城の戦い”通关
源义経	雷光の小手	速	1章“寿春の戦い”通关
平清盛	巨大数珠	技	NORMAL ENDING和GOOD ENDING完成之后获得

他势力2

武将	武器	类型	获得条件
卑弥呼	鬼道砲	技	2章“関ケ原の戦い”通关
真・远吕智	大鎌	力	解锁全部ENDING之后获得
百々目鬼	笼手	速	完成任意ENDING之后获得
牛鬼	棍棒	力	完成任意ENDING之后获得
三蔵法师	袖	闪	2章“トウ水の戦い”通关
弁庆	カラクリ小手	技	2章“姉川の戦い”通关
かぐや	榊	技	序章“妖魔扫讨戦”通关
素戋鸣	天丛云剣	力	NORMAL ENDING和GOOD ENDING完成之后获得
哪咤	四象圈	速	NORMAL ENDING和GOOD ENDING完成之后获得
酒呑童子	瓢箪	闪	2章“许昌の戦い”通关
リュウ・ハヤブサ	龙剣	力	2章“姉川の戦い”通关
あやね	风舞小太刀	速	2章“长谷堂の戦い”通关
ジャンヌ・ダルク	枪	闪	2章“定军山の戦い”通关
ネメア	ランカ	技	2章“九州の戦い”通关
アキレウス	サイフォス	力	2章“関ケ原の戦い”通关

晋国

武将	武器	类型	获得条件
司马懿	羽扇	技	3章“虎牢関の戦い”通关
司马师	細剣	技	3章“潼関の戦い”通关
司马昭	刀	力	初期武将
邓艾	螺旋槍	力	1章“洞口の戦い”通关
王元姬	鏢	速	1章“上田城の戦い”通关
钟会	飛翔剣	技	4章“洛陽攻略戦”通关
诸葛诞	羽扇	技	1章“上田城の戦い”通关
夏侯霸	大剣	力	2章“定軍山の戦い”通关
郭淮	連弩砲	技	1章“長篠の戦い”通关

战国1

武将	武器	类型	获得条件
真田幸村	十文字枪	速	1章“长篠の戦い”通关
前田庆次	二又矛	力	2章“洛阳の戦い”通关
织田信长	妖刀	闪	3章“本能寺の戦い”通关
明智光秀	日本刀	技	3章“本能寺の戦い・改变后”通关
上杉谦信	七支刀	速	3章“大阪城の戦い”通关
お市	连环轮	速	2章“许昌の戦い”通关
阿国	番伞	闪	3章“雒城の戦い”通关
くのいち	くない	速	1章“夷陵の戦い”通关
雑贺孙市	火縄铳	闪	2章“定军山の戦い・改变后”通关
武田信玄	军配	力	3章“大阪城の戦い”通关
伊达政宗	二挺拳铳+阵太刀	技	2章“洛阳の戦い”通关
浓姬	暗器	闪	3章“本能寺の戦い”通关
服部半蔵	锁鎌	速	3章“阳平関の戦い”通关
森兰丸	长刀	闪	1章“长篠の戦い”通关
豊臣秀吉	三节棍	力	1章“长篠の戦い”通关



战国2

武将	武器	类型	获得条件
今川义元	刀+蹴鞠	技	2章“凉州の戦い”通关
本多忠胜	大枪	力	3章“阳平関の戦い”通关
稲姬	长弓	技	3章“夷陵救出戦”通关
德川家康	枪大筒	技	3章“成都の戦い”通关
石田三成	鉄扇	技	3章“潼関の戦い”通关
浅井长政	西洋枪	速	2章“长谷堂の戦い”通关
岛左近	斩马刀	闪	1章“上田城の戦い”通关
岛津义弘	大槌	力	1章“小田原城の戦い”通关
立花誾千代	稲妻刀	技	1章“洞口の戦い”通关
直江兼続	宝剣+护符	速	2章“姉川の戦い”通关
ねね	巨大手里剣	技	2章“许昌の戦い”通关
风魔小太郎	笼手	闪	3章“寿春攻略戦”通关
前田利家	太刀+二本枪	力	2章“姉川の戦い”通关
长宗我部元亲	三味线	闪	2章“凉州の戦い”通关

战国3

武将	武器	类型	获得条件
ガラシャ	腕轮	闪	3章“広宗の戦い”通关
柴田胜家	二丁斧	技	2章“许昌の戦い”通关
加藤清正	片鎌枪	力	2章“长谷堂の戦い”通关
黑田官兵卫	妖気球+鬼の手	技	1章“洞口の戦い”通关
立花宗茂	西洋剣+盾	力	2章“兴势山の戦い”通关
甲斐姬	浪切	速	1章“小田原城の戦い”通关
北条氏康	仕込杖	技	3章“长坂の戦い”通关
竹中半兵卫	罗针盘	闪	初期武将
毛利元就	矢手甲	闪	2章“関ケ原の戦い”通关
绫御前	杖	闪	3章“贱ケ岳の戦い”通关
福岛正则	棘棍	力	1章“寿春の戦い”通关
石川五右卫门	金棒+大炮	技	2章“九州の戦い”通关
宫本武蔵	双剑	力	1章“小田原城の戦い・改变后”通关
佐々木小次郎	长刀+巨大刀	力	2章“南中扫讨戦”通关

技能列表

技能名称	技能效果	对应取得武将
体力增加	增加体力最大值	许褚、张飞、魏延、孟获、**アキレウス**、福岛正则
無双增加	增加无双最大值	曹丕、周瑜、诸葛亮、郭淮、太公望、岛左近
攻撃增加	攻击力上升	典韦、庞德、関羽、远吕智、上杉谦信、宫本武蔵
防御增加	防御力上升	曹仁、黄盖、伏犠、酒吞童子、德川家康、柴田胜家
速度增加	速度上升	张郃、孙尚香、孙悟空、三蔵法师、**くのいち**、风魔小太郎
力型強化	力型角色能力上升	吕蒙、丁奉、邓艾、女娲、豊臣秀吉、立花宗茂
速型強化	速型角色能力上升	大乔、星彩、貂蝉、哪吒、**お**市、直江兼続
技型強化	技型角色能力上升	甄姫、练师、関平、锺会、弁庆、稲姫
閃型強化	闪型角色能力上升	蔡文姫、刘备、森兰丸、阿国、雑贺孙市、毛利元就
武将攻增	对敌方武将的伤害增加	王异、甘宁、黄忠、吕布、服部半蔵、前田利家、佐々木小次郎
連続攻增	对敌人使用连续攻击的伤害增加	夏侯渊、周泰、関索、源义経、**リュウ・ハヤブサ**、织田信长
回転攻增	回避攻击对敌人的伤害增加	张辽、姜维、**ジャンヌ・ダルク**、石田三成、浅井长政、竹中半兵卫
無双軽減	无双槽的消费量降低	刘禅、董卓、张角、浓姫、长宗我部元亲
武将防增	受到敌方武将的攻击伤害降低	徐晃、孙策、赵云、夏侯覇、平清盛、本多忠胜、加藤清正
被撃軽減	被连续攻击受到的攻击伤害降低	贾诩、郭嘉、卑弥呼、伊达政宗、**ねね**、北条氏康
経験値增	经验值获得量增加	妲己
熟練度增	熟练度上升量增加	百々目鬼
馴染み增	适应度上升量增加	牛鬼
貴石增加	战斗后获得的贵石增加	袁绍、今川义元、石川五右卫门
運增加	战斗后获得的武器装备品质量上升	小乔、鲍三娘、**ガラシャ**
待機体力	非控制角色的体力回复速度增加	陆逊、庞统、司马懿、诸葛诞、甲斐姫、绫御前
待機無双	非控制角色的无双回复速度增加	孙权、月英、王元姫、祝融、左慈、黑田官兵卫
百撃体力	每击破100人之后回复部分体力	太史慈、凌统、马超、**あやね**、真田幸村、岛津义弘
百撃無双	每击破100人之后回复部分无双	曹操、孙坚、司马师、司马昭、武田信玄、立花誾千代
百撃合力	每击破100人之后回复部分真·合体技槽	夏侯惇、马岱、**かぐや**、**ネメア**、前田庆次明智光秀
臨死復活	体力为零时可以复活一次	真·远吕智、素戋鸣

装备品一览表

装备品名称	装备效果
朱雀翼	体力最大值增加
青龍胆	无双最大值增加
白虎牙	攻击力上升
玄武甲	防御力上升
神速符	速度上升
背水矛	攻击力大幅上升，但是防御力降低
背水盾	防御力大幅上升，但是攻击力降低
仙氛環	熟练度的上升率增加
相克護符	受到敌方武将的攻击伤害降低
藤甲鎧	被远程攻击受到的伤害降低







武器属性一览

属性	效果	备注
炎	敌人被火焰包围受到持续伤害	对手被攻击到浮空状态之后依旧可以被火焰攻击，所以使用此属性配合浮空攻击的效果不错，另外在敌人众多的地方使用此属性效果更加显著
冰	有一定几率使得敌人被冻住不能移动	冻结敌人的几率非常高，对付杂兵和武将都很有效，在高难度游戏中更是可以显露出此属性的优点，冻结敌人之后进行追击可以造成敌人更大的伤害
雷	雷属性攻击可以造成敌人的短时间眩晕昏厥，可以根据敌人最大体力造成伤害	使敌人陷入气绝状态是本属性的魅力所在，而且雷属性的范围也很大，配合天舞之后更是可以秒杀敌人
風	防御不能的属性攻击，可以根据敌人最大体力造成伤害	对于所有角色来说都是非常重要的属性，因为高难度下敌方武将的防御频率实在是太高了，所以使用可以无视防御的风属性攻击可以起到很好的效果，配合吸生、吸活更是非常好用
斬	根据敌人最大体力造成伤害，有一定几率对杂兵造成秒杀以及对武将造成非常大伤害	即死的效果几率很低，在低难度下斩属性效果不大，毕竟敌方体力本身就很低，但是在高难度下，尤其是修罗难度中，斩属性的优点展露无疑，配合吸生、吸活的效果会更好
吸生	可以吸取敌方体力	在高难度被杂兵摸几下就领便当的情况下，这个技能变得非常好使，看着马上就要被干掉的时候，在杂兵堆里随便使用一个蓄力攻击，体力马上恢复到最大值，实在是太好用了
吸活	可以吸取敌方无双	对于群魔无双的本作，有着这样那样众多的无双技，而且无双技的效果也非常强力，所以无双槽的快速恢复成为了很重要的一方面，如果恢复力上升的话对于战斗可以说是事半功倍，所以本技能吸取敌人的无双变成了很好使的一个技能
神速	攻击速度上升	全部攻击都可以提速，对于攻击频率较慢的角色有很不错的辅助功能，另外配合天舞之后速度太快以至于不能正常出招的情况依旧存在，太快了也不是什么太好的事情啊
速攻	击破敌方武将之后有一定几率获得“韋駄天靴”的效果	我个人感觉没有多大作用的技能，也许对于不喜欢骑马的人来说有些作用吧
蒐集	击破敌方武将之后有一定几率获得武器	收集武器的不二法宝，每场战斗都可以获得很多把武器（+10的话几率会更高，差不多有50%的几率）
奪取	击破敌方武将之后有一定几率获得玉手箱（装备道具）	收集道具的不二法宝，每场战斗都可以获得很多道具（+10的话几率会更高，差不多有50%的几率）
報奨	击破敌方武将之后有一定几率获得贵石	貌似使用真·合体技击破之后的效果会更高一些
地撃	普通攻击的威力上升	无
天撃	蓄力攻击的威力上升	无
乱撃	无双奥义的威力上升	无
騎撃	骑乘攻击的威力上升	无
極撃	类型动作攻击的威力上升	+10时为1.2倍
破天	浮空攻击的威力上升	无
波撃	射击的冲击波攻击威力上升	必须对应有类似飞行道具攻击的角色才可以
習熟	熟练度上升速度增加	增加熟练度上升率可以快速攻略角色，避免更多的刷刷刷
調和	适应率上升速度增加	适合初期攻击力地下的**ユニーク**武器的育成
伸長	攻击范围加大	本人比较喜欢的一个技能，攻击力加大之后战斗的难度也可以随之降低，配合属性攻击效果更好
連鎖	连击的判定时间增加	连击的判定变得更为宽松，这涉及到评价以及一个关于连击的奖杯
武勲	击破敌方武将之后有一定几率获得经验值卷轴	感觉那卷轴的经验对于初期开荒的角色还好说，后期我根本就无视了
練磨	经验值的获得量增加	对于不停的刷刷刷的游戏来说，这样一个技能多少可以帮点忙吧
勇猛	对于敌方武将的攻击力增加	单单是针对敌方武将的技能
誘爆	攻击当中可以释放冲击波	冲击波可以将周围的敌人也卷入其中，在杂兵比较多的地方效果更加明显，连击数也可以一下子暴涨很多，对于攻击范围不怎么大的角色很有用处
旋風	攻击时附加龙卷风效果	356中武器效果，在攻击的时候有龙卷风出现，可以增加攻击范围
収斂	攻击时真·合体技槽的增加量加快	有利于快速积攒真·合体技槽，从而快速释放真·合体技
分身	普通攻击之后分身可以造成连续追加攻击	普通攻击时角色会有分身，这时分身也可以追加攻击敌人，配合增加普通攻击威力的地击效果更为显著
天活	无视体力多少的情况下，可以释放真·无双乱舞以及秘奥义	之前必须是在体力濒死状态下才可以使用的招式，在装备了这个技能之后可以随时释放，这样可以有效的降低游戏的难度
天舞	当无双槽满的时候，全部攻击附加属性效果	这里属性效果是指炎·冰·雷·風·斬属性，这也是《大蛇无双》一向的最强技能，有了这个技能之后白板角色也可以畅游修罗难度，天舞有些破坏游戏的平衡性，不过如此爽快的技能谁又会在乎这些呢?

角色武器一览表

魏国

武将名	武器名/基本攻击力								
	☆		☆☆		☆☆☆		☆☆☆☆		ユニーク武器
夏侯惇	圧潰刀	7	剛圧潰刀	10	麒麟牙	18	滅麒麟牙	30	刀
典韦	戦斧	9	戦迅斧	13	金剛斧	23	天断斧	39	手斧
张辽	燕双鉞	7	隼双鉞	10	鷲嘴双鉞	18	獅吼双鉞	30	手斧
曹操	青龍刀	7	青龍牙刀	11	天龍刀	19	倚天の剣	31	刀
许褚	鐘砕	8	破砕	12	蚩尤砕	21	蚩尤瀑布砕	36	棒
夏侯渊	長弓	7	撓弓	11	晃梓弓	19	雀翼烈迅弓	31	弓
徐晃	豪大斧	9	破砕大斧	13	牙断	23	白虎牙断	39	両手斧
张郃	鉄鉤	4	鋭鋼爪	7	彩霞聯爪	12	鬼神憑忌爪	21	固有:鉤爪
曹仁	環分銅	7	硬鎖分銅	11	壊軍分銅	19	氷雪神鎖	33	固有:鎖分銅
曹丕	双舞	4	双麗	6	双晴	10	干将莫耶	17	双剣
甄姫	鉄笛	4	春后笛	7	月妖	12	氷雪花	21	固有:笛
蔡文姬	噪鳴	4	囁奏	6	澄響	10	朱轟	18	固有:箜篌
贾诩	影刈	4	深刈	7	闇刈	12	暴風刈	20	鎖鎌
庞德	裂棒	9	鋼裂棒	14	砕厳	25	断浪	42	棒
王异	三叉	4	鋼三叉	6	雀爪叉	10	氷雪叉	22	固有:筆架叉
郭嘉	舞闘棍	4	舞闘堅棍	7	大鵬	12	比翼鳥	21	固有:打球棍



吴国

武将名	武器名/基本攻击力								
	☆		☆☆		☆☆☆		☆☆☆☆		ユニーク武器
周瑜	闘棍	5	紫踊棍	8	緋湧棍	14	狼咀灼哮棍	24	固有:棍
陆逊	双舞	4	双麗	6	双睛	10	飛燕	18	双剣
孙尚香	夏圏	6	円月圏	9	乾坤圏	16	火炎神圏	27	固有:圏
甘宁	影刈	4	深刈	7	闇刈	12	火炎刈	21	鎖鎌
孙坚	青龍刀	7	青龍牙刀	11	天龍刀	19	天断刀	33	刀
太史慈	打双鞭	9	壊双鞭	14	虎撲殴狼	25	虎煌潰双鞭	42	固有:双鞭
吕蒙	断戟	8	剛断戟	12	虎顎	21	風龍顎	36	槍
黄盖	鐘砕	8	破砕	12	蚩尤砕	21	袂叉煉錨砕	34	棒
周泰	瞬	6	刹	9	暁	16	宵	27	固有:弧刀
凌统	波紋	7	衝波	11	波濤	19	暴嵐波	31	両節棍
孙策	旋撃棍	6	硬旋棍	9	覇旋棍	16	暁灼紅旋棍	27	固有:旋棍
孙权	青龍刀	7	青龍牙刀	11	皇竜刀	19	天断刀	33	刀
小乔	咸陽扇	4	紫禁扇	6	天宮扇	10	雷光天扇	18	扇
大乔	咸陽扇	4	紫禁扇	6	天宮扇	10	氷雪天扇	17	扇
丁奉	眷手甲	9	夜叉手甲	14	羅刹手甲	25	迦楼羅手甲	40	手甲
练师	雁弩	7	鶴弩	11	隼弩	19	氷龍弩	33	固有:弩

蜀国

武将名	武器名/基本攻击力								
	☆		☆☆		☆☆☆		☆☆☆☆		ユニーク武器
赵云	龍牙槍	7	龍牙剛槍	11	竜胆	19	昇龍槍	33	槍
関羽	長刀	9	剛長刀	13	青龍偃月刀	23	黄龍偃月刀	39	槍
张飞	双突矛	9	双突鋼矛	14	蛇矛	25	破軍蛇矛	42	長柄双刀
诸葛亮	翅扇	4	翼扇	7	白羽扇	12	白羽龍扇	22	羽扇
刘备	双舞	4	双麗	6	双睛	10	黄龍双牙	18	双剣
马超	直槍	6	貫薙槍	9	鋼竜胆	16	鉄騎尖	26	槍
黄忠	長弓	7	撓弓	11	晃梓弓	19	鳳霓翔刹弓	33	弓
魏延	双牙刀	9	眉尖刀	13	双極星	23	双雷星	39	長柄双刀
関平	斬馬刀	9	斬馬豪刀	14	飛龍裂空刀	25	神龍昇天刀	42	大剣
庞统	黒杖	7	鼈甲杖	10	翡翠杖	18	氷雪輝杖	30	錫杖
月英	鋼戈	6	武闘戈	9	蒼月	16	湖底蒼月	27	固有:戦戈
姜维	直槍	6	貫薙槍	9	鋼竜胆	16	蒼竜煌閃槍	27	槍
刘禅	刺剣	5	鋭穿剣	8	閃光剣	14	青釭の剣	23	刀
星彩	盾剣	7	盾錬剣	10	騎盾醒剣	18	皇盾神聖剣	30	固有:盾牌剣
马岱	鳩筆	4	鸞筆	7	土螻筆	12	哮天犬筆	21	固有:妖筆
関索	波紋	7	衝波	11	波濤	19	火炎波	33	両節棍
鲍三娘	回刃盤	6	旋刃鋼盤	9	旋光盤	16	雷光盤	27	固有:旋刃盤



晋国

武将名	武器名/基本攻击力								
	☆		☆☆		☆☆☆		☆☆☆☆		ユニーク武器
司马懿	翅扇	4	翼扇	7	白羽扇	12	疾風羽扇	20	羽扇
司马师	刺剣	5	鋭穿剣	8	閃光剣	14	棘牙剣	24	刀
司马昭	青龍刀	7	青龍牙刀	11	天龍刀	19	天龍牙刀	33	刀
邓艾	錐旋槍	8	螺旋転槍	12	螺迅貫槍	21	烈羅襲嵐槍	36	螺旋槍
王元姫	霎雨	5	霖雨	8	甚雨	14	翠雨霈霽	24	鏢
钟会	飛梟剣	7	飛鷹剣	11	飛龍剣	19	雷光飛龍剣	33	固有:飛翔剣
诸葛诞	翅扇	4	翼扇	7	白羽扇	12	雷光羽扇	21	羽扇
夏侯霸	斬馬刀	9	斬馬豪刀	14	飛龍裂空刀	25	龍舌	40	大剣
郭淮	飛連砲	9	跳乱砲	14	十連砲	25	火炎連砲	42	固有:連弩砲



他势力1

武将名	武器名/基本攻击力								
	☆		☆☆		☆☆☆		☆☆☆☆		ユニーク武器
貂蝉	月香	6	恵雫	9	春華	16	麗雀	27	固有:多節鞭
吕布	方天鉄戟	10	方天迅戟	15	方天画戟	28	無双方天戟	50	槍
董卓	破裂弾	9	鋼裂弾	13	飛龍弾	23	壊滅弾	3	固有:爆弾
袁绍	刺剣	5	鋭穿剣	8	閃光剣	14	氷刃剣	24	刀
张角	黒杖	7	鼈甲杖	10	翡翠杖	18	雷光輝杖	29	錫杖
孟获	巻手甲	9	夜叉手甲	14	羅刹手甲	25	阿修羅手甲	42	手甲
祝融	霎雨	5	霖雨	8	甚雨	14	三叉驟雨	23	鏢
左慈	呪符	9	神仙符	15	荒天導符	28	冥天照符	47	固有:呪符
远吕智	黒縄	9	叫喚	15	焦熱	26	無間	47	大鎌
妲己	堕落	6	享楽	9	傾国	14	崩国	25	固有:傾国
太公望	金鞭	6	金霊鞭	9	打神鞭	14	雷公鞭	23	固有:釣竿型宝具
孙悟空	天凛棒	6	金旋棒	9	如意棒	14	齊天大聖	25	固有:如意棒
伏犠	巨剣	9	砕硬剣	14	四聖大剣	25	伏犠の大剣	45	大剣
女娲	細剣	6	尖麗剣	10	四聖細剣	16	女媧の細剣	27	固有:刺突剣＋盾
源义経	閃光の小手	9	雀光の小手	13	雷光の小手	23	武雷の小手	39	固有:雷光の小手
平清盛	知盛	9	宗盛	14	基盛	24	重盛	43	固有:巨大数珠

他势力2

武将名	武器名/基本攻击力								
	☆		☆☆		☆☆☆		☆☆☆☆		ユニーク武器
卑弥呼	銅鐸	6	甲銅鐸	9	日神	16	天照	27	固有:鬼道砲
真・远吕智	黒縄	9	叫喚	16	焦熱	28	無間	51	槍
百々目鬼	魔篭手	6	蛇腹篭手	9	陰形篭手	15	神夜良比	27	篭手
牛鬼	潰棍棒	9	鉄鎖棍棒	14	破灘棍棒	25	黄泉都牟刈	45	固有:棍棒
三蔵法师	水袖	4	彩塑	10	白寧	18	飛天	29	固有:袖
弁庆	絡繰り小手	9	鬼若の小手	14	岩融の小手	24	手力雄小手	45	固有:カラクリ小手
かぐや	榊	6	姫榊	9	招霊木	14	五百津真賢木	26	固有:榊
素戋鸣	天叢雲剣	11	八雲	18	日向橘	30	三叉陽炎	50	刀
哪吒	四象圏	7	風火四象圏	11	火尖四象圏	18	斬魔四象圏	29	固有:四象圏
酒吞童子	瓢	9	大徳利	14	流離箪	23	鬼面鬼棘	40	固有:瓢箪
リュウ・ハヤブサ	龍剣	7	緋龍剣	11	黒龍剣	16	魔神龍頭剣	27	刀
あやね	風舞小太刀	6	藤舞小太刀	10	艶舞小太刀	15	夜光蝶小太刀	26	短刀
ジャンヌ・ダルク	乙女の槍	6	勇気の槍	9	希望の槍	16	白百合の槍	27	固有:槍
ネメア	ランカ	7	破邪の槍	12	竜王の槍	19	破魔の槍	35	槍
アキレウス	サイフォス	9	斬天の刃	14	破神の刃	26	獅子剛刃	48	固有:サイフォス







战国1

武将名	武器名/基本攻击力								
	☆		☆☆		☆☆☆		☆☆☆☆		ユニーク武器
真田幸村	紅牙飛燕	7	剛牙飛燕	11	流牙飛燕	19	炎槍素戔嗚	33	槍
前田庆次	豪気皆朱槍	9	闘気皆紅槍	15	覇気皆蒼槍	26	天之瓊鉾	47	槍
织田信长	妙法千五村正	6	妙法二極村正	9	妙法八卦村正	15	蛇之麁正	33	刀
明智光秀	備前近景	6	備前近景・陰	10	備前近景・陽	19	霊剣布都御魂	33	固有:日本刀
上杉谦信	姫鶴一文字	9	荒鷲一文字	13	白鷺一文字	23	天叢雲	39	大剣
お市	如意宝輪・桜	6	如意宝輪・椿	10	如意宝輪・菫	16	木花開耶・簪	27	固有:連環輪
阿国	流泉月花	6	流泉日招	10	流泉雨杏	18	日向天鈿女	29	固有:番傘
くのいち	烈風円旋刃	6	破山円旋刃	10	無影円旋刃	14	絶不知火	23	短刀
雑贺孙市	極楽阿弥陀	6	煉獄阿弥陀	10	清浄阿弥陀	16	獄焔火具土	33	固有:火縄銃
武田信玄	風林火山・序	9	風林火山・破	14	風林火山・急	24	天孫降臨	43	羽扇
伊达政宗	倭刀蓬莱	6	倭刀方丈	10	倭刀瀛洲	16	大覇狩	27	固有:二挺拳銃+陣太刀
浓姫	蝴蝶	6	蝴蝶・憐	9	蝴蝶・艶	16	蛭蚜	27	固有:暗器
服部半蔵	飛竜虚抓	6	猛虎虚抓	9	群狼虚抓	15	闇牙黄泉津	25	固有:鎖鎌
森兰丸	覇王友成	6	覇王良国	9	覇王貞次	15	神剣カムド	33	大剣
豊臣秀吉	三天鐘鬼	6	三峰鐘鬼	9	三海鐘鬼	14	三貴宇津皇子	27	固有:三節棍



战国2

武将名	武器名/基本攻击力								
	☆		☆☆		☆☆☆		☆☆☆☆		ユニーク武器
今川义元	蹴覇将鞠	4	蹴帝将鞠	6	蹴聖将鞠	18	意富加牟豆美	29	固有:刀+蹴鞠
本多忠胜	虎斬槍	9	龍断槍	16	鳳落槍	28	闘尖荒覇吐	51	槍
稲姫	与一弓本滋籐	6	与一弓裏滋籐	9	与一弓塗滋籐	13	天之麻迦古弓	22	弓
德川家康	槍破炮震	6	槍破轟震	10	槍破烈震	16	煌刃獲加武	27	固有:枪大筒
石田三成	嘉瑞招福	6	嘉瑞招福・雅	9	嘉瑞招福・寿	14	志那都神扇	23	固有:鉄扇
浅井长政	聖槍舶来鋼	7	裂槍舶来鋼	11	英槍舶来鋼	20	倭王八千戟	35	螺旋槍
岛左近	斬轟一閃刀	6	斬轟両断刀	10	斬轟戻斬刀	19	猛壬那刀	36	大剣
岛津义弘	豪打波砕	9	豪打撃砕	14	豪打塵砕	24	大槌伊武岐	43	棒
立花誾千代	鴻爪迅雷	6	鷹爪迅雷	9	隼爪迅雷	14	天雷磐長	23	大剣
直江兼続	伏鬼兼光	6	斬魔兼光	9	破邪兼光	14	神直毘御剣	23	固有:宝剑+护符
ねね	天昇翼刀	6	地走翼刀	9	海翔翼刀	14	豊玉翔小太刀	23	短刀
风魔小太郎	魔迅鉄甲	6	鬼巌鉄甲	10	妖骸鉄甲	16	闇御津破	33	篭手
前田利家	天俠一文字	7	地俠一文字	11	人俠一文字	19	葦原火遠理命	33	固有:太刀+二本枪
长宗我部元亲	和楽號三線	6	和楽狂三線	10	和楽醒三線	16	天津褒三味星	27	固有:三味线

战国3

武将名	武器名/基本攻击力								
	☆		☆☆		☆☆☆		☆☆☆☆		ユニーク武器
ガラシャ	多羅輪	6	淡紅環	10	天雷召輪	18	神直毘釧	29	固有:腕轮
柴田胜家	天地双星	9	天地対刃	13	天地両儀	23	金剛武斧	39	手斧
加藤清正	槍刃・鋼牙	7	槍刃・獣牙	11	槍刃・柊牙	19	虎刃火廣金	34	両手斧
黒田官兵卫	翠峰導球	6	緋壌導球	9	蒼穹導球	14	黄泉戸大神	24	固有:妖気球+鬼の手
立花宗茂	長光・凪	7	長光・塵旋	11	長光・業風	18	天御柱神咆哮	31	固有:西洋剑+盾
甲斐姫	水竜之薄金拵	6	地竜之薄金拵	9	翔竜之薄金拵	15	龍刃八岐大蛇	28	固有:浪切
北条氏康	隠刃隠	7	隠火隠	11	隠夜隠	18	戒杖刀天常立	33	固有:仕込杖
竹中半兵卫	羅針・十字星	6	羅針・極星	9	羅針・七星	16	十二方八将針	28	固有:罗针盘
毛利元就	鳥爪・雲雀	5	鳥爪・鳶	8	鳥爪・翡翠	14	陽神八咫烏	24	固有:矢手甲
绫御前	鳴杖・白鳥	6	鳴杖・朱鷺	10	鳴杖・蒼鷺	18	天輪聖巫杖	28	錫杖
福岛正则	金砕棘棍	9	巌砕棘棍	13	業砕棘棍	24	執金剛神杵	39	固有:棘棍
石川五右卫门	石割り	9	岩破り	13	嶽崩し	23	魁伐折羅	41	固有:金棒+大砲
宮本武蔵	双剣	9	無念無想	14	天地円明刀	25	石裂岩刀剣	47	双剣
佐々木小次郎	子闇丸	6	暗風刀	10	物干竿	19	田道間守刀	33	固有:长刀+巨大刀





《大蛇无双2》奖杯/成就列表

奖杯/成就名称	类型	点数	获得条件
真の無双	白金	100G	获得其他全部奖杯
修羅の頂	金杯	70G	全关卡以“修罗”难度通关
無双の大富豪	金杯	70G	累计获得900000珠以上的贵石
無双の蒐集家	银杯	30G	获得全部武将的四级武器
英傑繚乱	银杯	30G	可以使用全部武将
時空の覇者	银杯	30G	完成全部关卡
壊れた世界で	银杯	30G	以NORMAL ENDING完成故事模式
和をもって	银杯	30G	以GOOD ENDING完成故事模式
あるべき場所へ	银杯	30G	以TRUE ENDING完成故事模式
或る富豪	银杯	30G	累计获得500000珠以上的贵石
資産家	银杯	30G	累计获得100玉以上的稀少石
買い物上手	银杯	30G	累计购买100把武器
異世界のお大尽	银杯	30G	累计开办100次宴席
歴山大王	银杯	30G	不受伤完成任意一个关卡
無双の強者	银杯	30G	在任意一关中完成3000人斩
無双の好事家	银杯	30G	获得游戏中所有装备道具
旋律の虜	银杯	30G	听过游戏中所有BGM
百戦錬磨	银杯	30G	使用任意一名武将累计出阵100回
八面六臂	银杯	30G	在任意一场战役中完成10个任务
瞬間万華鏡	银杯	30G	获得游戏中全部壁纸
お洒落兵長	银杯	30G	获得游戏中全部服装
希望の灯	铜杯	10G	故事模式通关第一章
隠れた笑み	铜杯	10G	故事模式通关第二章
揺るがぬ希望	铜杯	10G	故事模式通关第三章
過去改変	铜杯	10G	在故事模式中完成10关改变后的关卡
退魔の狼煙	铜杯	10G	打倒妖蛇头领
初めての工作	铜杯	10G	在“无双的战场”模式中过关一次
初めてのこしらえ	铜杯	10G	第一次炼成武器
初めてのお買い物	铜杯	10G	第一次购买武器
時を渡る	铜杯	10G	第一次借用辉夜姬之力回到过去
手を取り合って	铜杯	10G	联机或2人协力完成任意一关
異質を知る	铜杯	10G	使用稀少石购买武器
飲めば命の泉湧く	铜杯	10G	第一次开办宴席
絆の極まり	铜杯	10G	把任意一组武将的友好度升满
熟練操縦者	铜杯	10G	操作过所有可以使用的兵器
無双の者	铜杯	10G	在任意一关中完成1000人斩
兵貴神速	铜杯	10G	在5分钟内完成任意一个关卡
連舞繚乱	铜杯	10G	达成1000连段
大勝利	铜杯	10G	一次战役中获得10000点以上的经验值
三位一体の閃光	铜杯	10G	发动真・合体技
挑戦者たち	铜杯	10G	完成任意一个任务
死線の相棒	铜杯	10G	使任意一把武器熟练度达到最高
大人買い	铜杯	10G	购买一把售价10000贵石以上的武器

《真·三国无双NEXT》奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯取得方法
真・三國無双	白金	获得其他全部奖杯
新参者	铜杯	第一次存档
大帝	银杯	完成所有演义模式剧本
黄巾の乱	铜杯	完成演义模式“黄巾の乱”章节
反董卓連合	铜杯	完成演义模式“反董卓連合”章节
江東の覇者	铜杯	完成演义模式“江東の覇者”章节
群雄割拠	铜杯	完成演义模式“群雄割拠”章节
三顧の礼	铜杯	完成演义模式“三顧の礼”章节
赤壁の戦い	铜杯	完成演义模式“赤壁の戦い”章节
天下三分	铜杯	完成演义模式“天下三分”章节
覇道悠々	铜杯	完成演义模式“覇道悠々”章节
猛虎疾駆	铜杯	完成演义模式“猛虎疾駆”章节
仁の英傑	铜杯	完成演义模式“仁の英傑”章节
起こす者	铜杯	在争霸模式中消灭2个敌对势力
承ける者	铜杯	在争霸模式中消灭3个敌对势力
転ずる者	铜杯	在争霸模式中消灭4个敌对势力
覇道をゆく者	铜杯	在争霸模式中通关5回
覇を極めし者	银杯	在争霸模式中通关50回
写し出す者	铜杯	在游戏模式中使用摄像头完成写真录入
遊び好き	铜杯	完成速驱、鉄壁、射撃、策謀四个模式
武将収集家	金杯	收集所有武将卡
武器収集家	银杯	收集所有武器
装備品収集家	铜杯	收集所有装备道具
鐙収集家	铜杯	收集所有镫
玉収集家	铜杯	收集所有玉
映像収集家	铜杯	观看过所有的剧情动画
部位収集家	银杯	在编辑模式中完成各个模块的编辑
生み出す者	铜杯	在编辑模式中完成10个新武将作成
一国の将器	铜杯	累计获得100000武勋
二国の将器	铜杯	累计获得500000武勋
三国の将器	银杯	累计获得1000000武勋
人類皆兄弟	金杯	在争霸模式中完成所有无双武将的义兄弟结义
恋愛指南役	金杯	在争霸模式中完成所有无双武将的配偶契约缔结
熱き友情	铜杯	在争霸模式中完成无双武将的义兄弟结义
深き恋慕	铜杯	在争霸模式中完成无双武将的配偶契约缔结
善帝	铜杯	善政值达到最大
悪帝	铜杯	善政值达到最低
軍神	银杯	累积击破数达到100000以上
一騎当千	铜杯	在一场战斗中击破数达到1000
天下無双	铜杯	在一场战斗击破数达到3000
無傷の将	铜杯	在演义模式或者争霸模式中无伤完成一个关卡
連撃の将	铜杯	完成一次500连击
飛将撃破	铜杯	在演义模式中击败吕布
百戦錬磨	铜杯	所有的奇袭作战成功
一身都是膽也	银杯	所有的奇袭作战大成功

《真·三国无双NEXT》全道具获得方法

道具名称	入手方法
赤兎镫	在困难难度下完成演义模式中的“暴威猛進”后获得
的卢镫	在1分30秒内完成游戏模式中的“速駆”后获得
绝影镫	在修罗难度下演义模式中的“群雄割拠”中占领洛阳后获得
象镫	在普通难度下演义模式中的“仁の英傑”中占领南中后获得
熊镫	在困难难度下完成演义模式中的“反董卓連合”后获得
真空书	以600分以上完成游戏模式中的“鉄壁”后获得
孙子兵法	在普通难度下演义模式中的“猛虎疾駆”中占领北平后获得
発破伝书	在修罗难度下演义模式中的“三顧の礼”中占领襄阳后获得
背水护符	在共斗模式中的“一撃”里，剩余时间24分30秒以上，并且杀敌数在1500以上，通关后获得
真乱舞书	2分以内完成游戏模式中的“策謀”后获得
乱舞极书	在普通难度下演义模式中的“覇道悠々”中占领交趾后获得
馒头袋	完成演义模式中的“黄巾の乱”后获得
无双铠	以400分以上完成游戏模式中的“策謀”后获得
鉄甲手	在共斗模式中的“防衛”里，达成7个据点全没被压制，剩余时间6分以上完成后获得
飞龙甲	在困难难度下完成演义模式中的“江東の覇者”后获得
百薬丸	在困难难度下演义模式中的“赤壁の戦い”中占领襄阳后获得
百酒丸	在共斗模式中的“奪還”里，达成剩余时间25分以上，压制后的据点没被反压制，无双武将7人击破后获得
千命丸	在困难难度下演义模式中的“天下統一”中占领长沙后获得
白虎秘石	在共斗模式中的“神速”里，达成剩余时间4分以上，无双武将6人击破后获得
玄武秘石	在简单难度下演义模式中的“天下三分”中占领交趾后获得

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

德瑞克冒险再开
宝藏收集攻略 初篇

PS VITA PSV	本刊译名：神秘海域 黄金深渊		2011年12月17日
	动作冒险	Bend	5980日元	日版
	卡带	1人	容量未知	12岁以上

□文&美 / 宇多田

序章 肯定是……德瑞克

游戏一开始肯定是惯例的教学关卡，游戏会很详细的指导玩家本作游戏的具体操作方式，首先是教我们如何查看德瑞克的笔记，这关系到之后游戏中的各种解密以及冒险提示，非常重要！

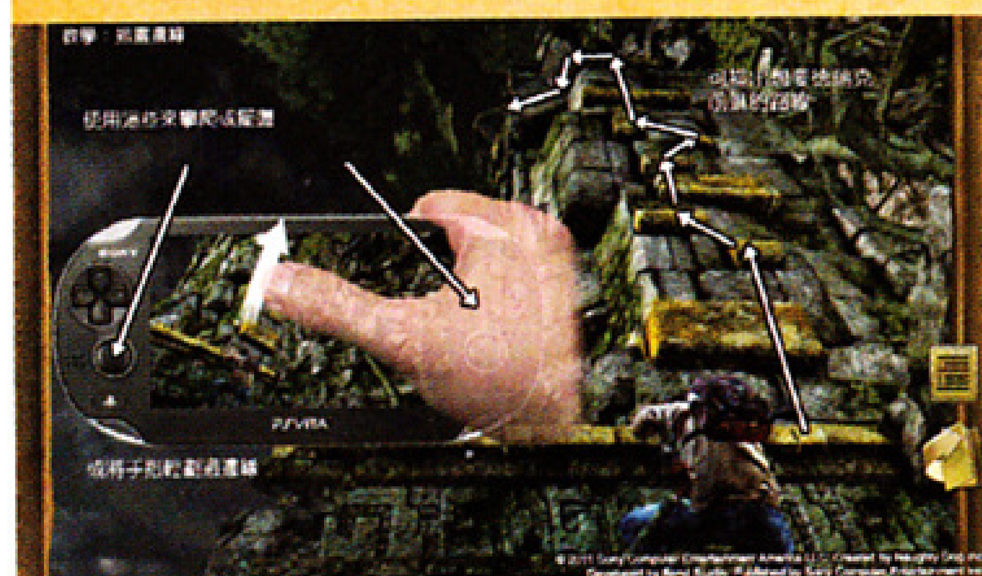


接下来是教导我们如何跳跃攀爬。

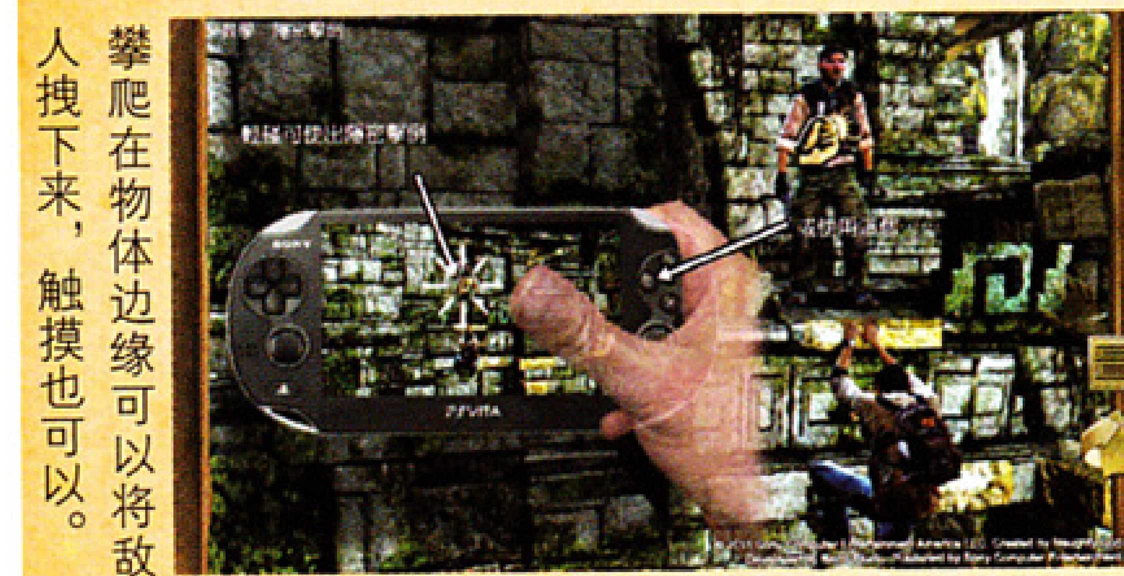


可以倾斜机器使德瑞克做出反应。





利用触摸屏可以快速攀爬以及下落，十分方便。

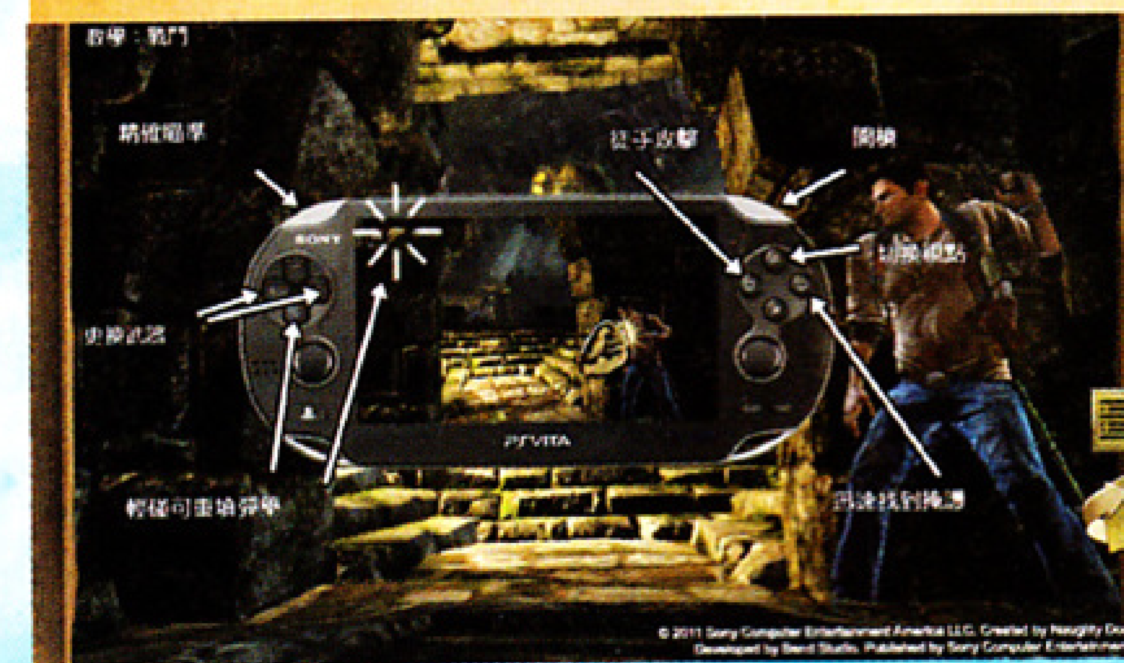


攀爬在物体边缘可以将敌人拽下来，触摸也可以。



本作中拾取武器只需要触碰屏幕上的图标即可。

下图是本作详细的基本操作按键指南。



在《神秘海域》系列游戏中，战斗并不是无脑的冲锋陷阵，利用场景中的掩体保护自己，之后寻找机会干掉敌人，这才是正确的方法，尤其在后期高难度的游戏中更是需要用此方法保命。



悬挂在掩体上可以攻击敌人，只不过这时候只可以用手枪作为武器，另外在本作中是按三角键切换越肩视角的，玩家需要注意这个变化。



至此游戏的序章教学就结束了，本作依旧使用类似2代一样的倒序模式，故事中出现的但丁究竟是谁，这只能让我们继续冒险才能知道，现在我们唯一知道的是但丁之前和主角德瑞克一期结伴冒险寻找着什么，但是从伙伴到敌对是如何转变的我们现在还不得而知。本次《黄金深渊》作为PSV首发游戏表现十分抢眼，其实本作并不是之前顽皮狗工作室制作，而是一款外包性质的作品，但是Bend制作组让我们看到他们的用心，本作素质绝对一流，有机器的玩家一定不要错过！

第一章 好戏在后头

游戏正式开始，本期的收集攻略也算正是开始了，本作和以往不同的是，在游戏不仅有宝藏收集，还有很多类似拍照等新的收集要素，所以这次游戏的收集比之前作品有过之而无不及。第一章开始后游戏会教我妈如何确认每章的收集要素，比如有多少照片，有多少宝物等等。



奥德萨采矿公司（照片：禁止进入）

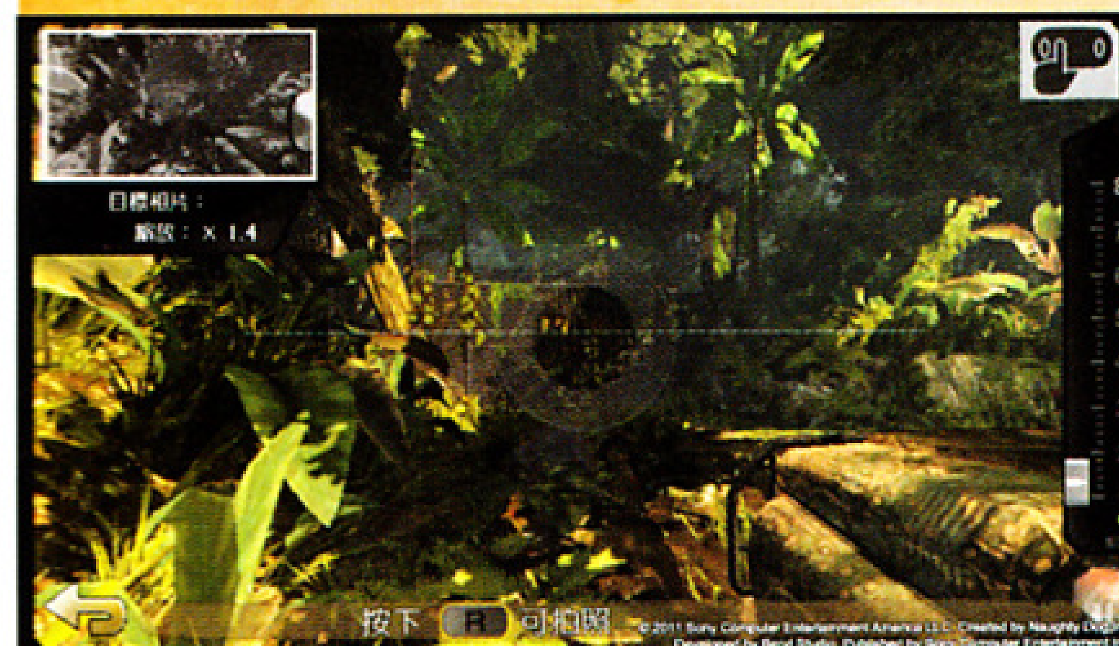
游戏一开始会教学如何拍照，之后走到吉普车左侧时屏幕上的相机图案会开始闪烁，之后对准那个禁止入内的大门处拍照，注意焦距为1.4。



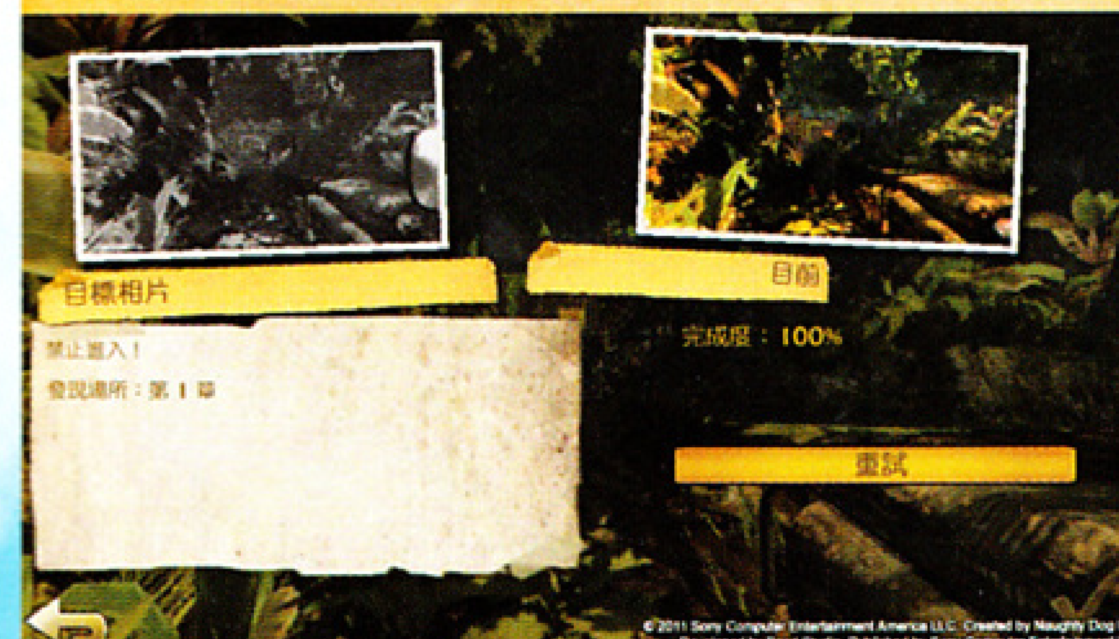
下图中的铁门就是这次拍照的目标。



注意每次拍照都要调节焦距到特定的位置才可以，注意观察左上角的照片样本提示。



拍照成功之后会有100%完成率的提示，如果没有得到还可以选择重试继续挑战。



库拿人的秘密（照片：吊桥）

这次相片的焦距需要为4.4。



库拿人的秘密（物品：库拿死亡面具）



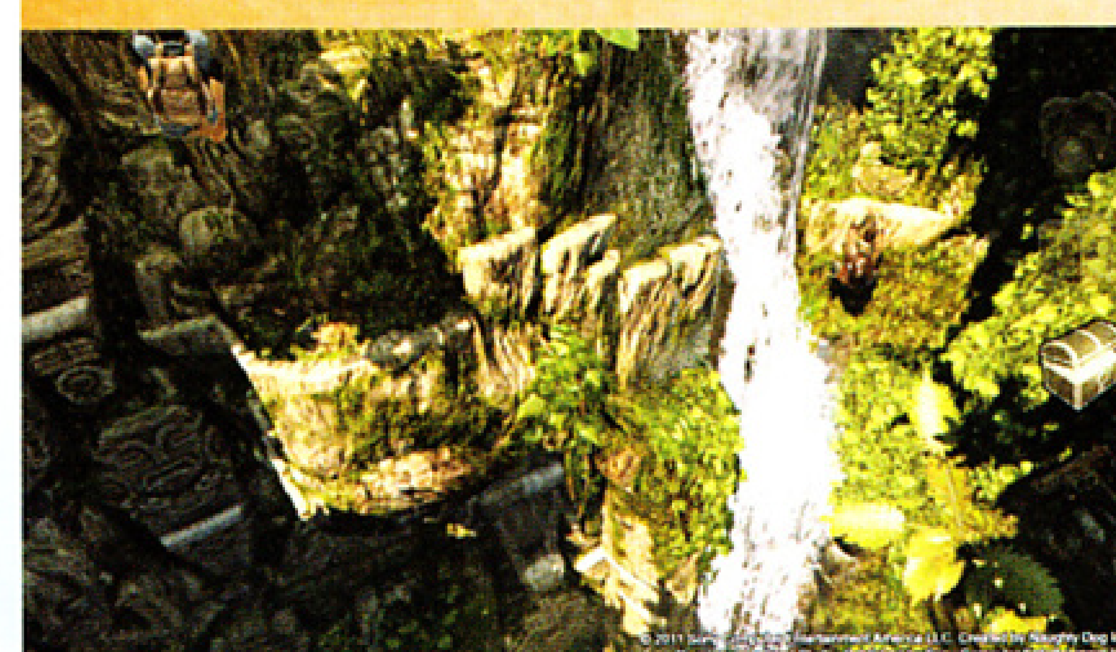
奥德萨采矿公司（物品：探测罗盘）



征服者（物品：毛瑟枪碎片）



土耳其石浮雕（宝藏：第一个黎明）



库拿人的秘密（照片：象形文字）



奥德萨采矿公司（物品：探测GPS）



土耳其石浮雕（宝藏：Teochicato的形象）



第二章 麻烦的开端

库拿人的秘密（物品：Yomosakotet）



库拿人的秘密（照片：Takwichunna）



土耳其石浮雕（宝藏：Cuhtlitgconal的形象）



碳拓印一



碳拓印二



奥德萨采矿公司（照片：废弃卡车）



奥德萨采矿公司（照片：道路）



土耳其石浮雕（宝藏：Ahucheacil的形象）



征服者（400年历史的骷髅头）剧情中获得



征服者（西班牙头盔）剧情中获得



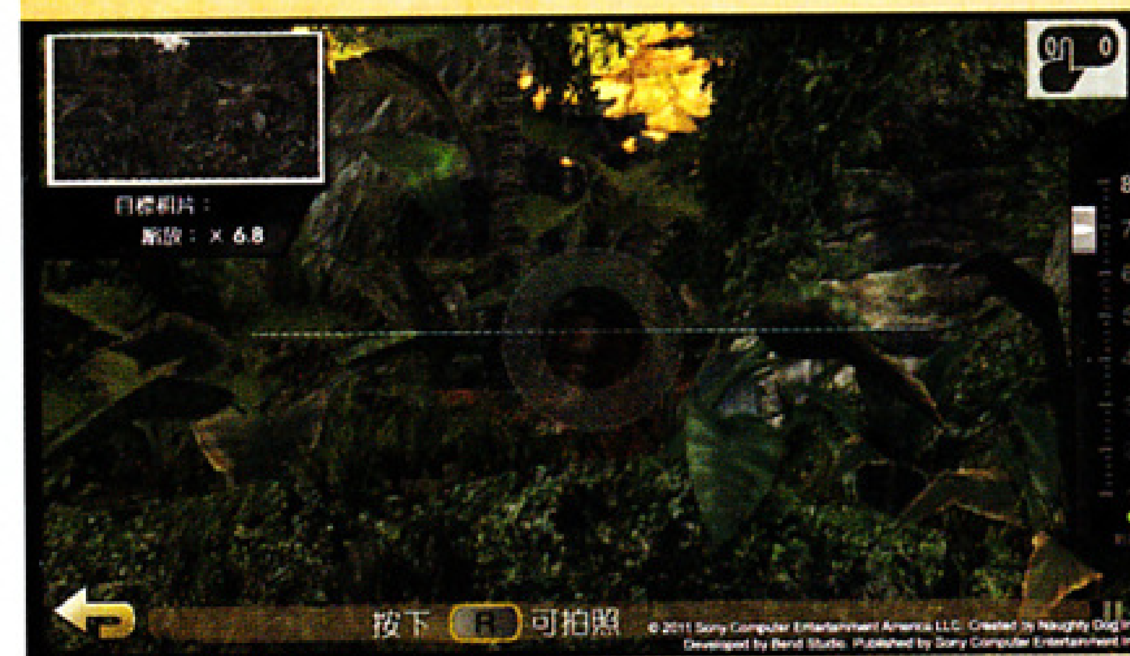
天使之圈（物品：永恒护身符）剧情中获得



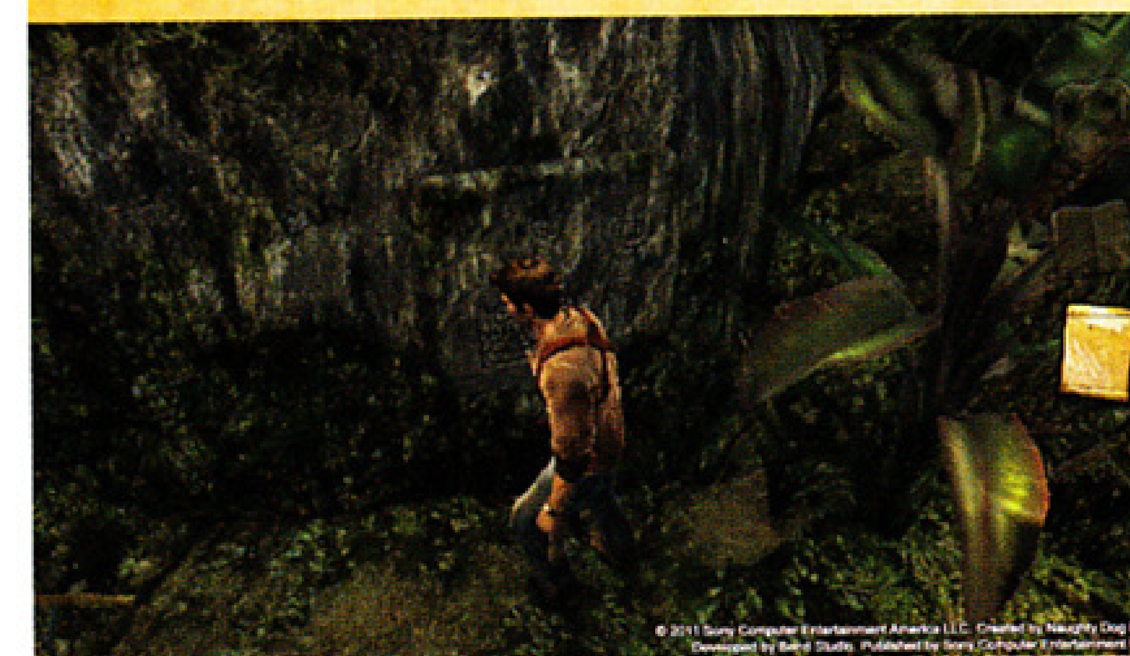
萨席丹（墓碑的碳拓印）剧情中获得



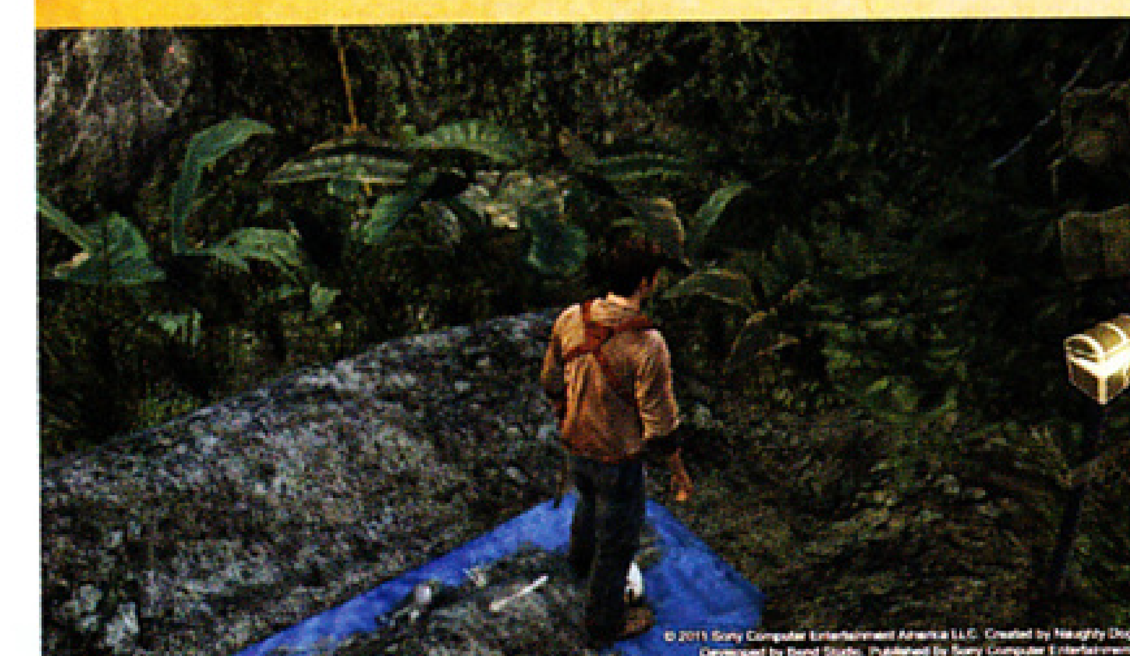
奥德萨采矿公司（照片：把树下毒）



碳拓印二



土耳其石浮雕（宝藏：Cipatlil的形象）



奥德萨采矿公司（照片：夜间发光矿宝）



土耳其石浮雕（宝藏：Mayhuixico的形象）



库拿人的秘密（碳拓印四）

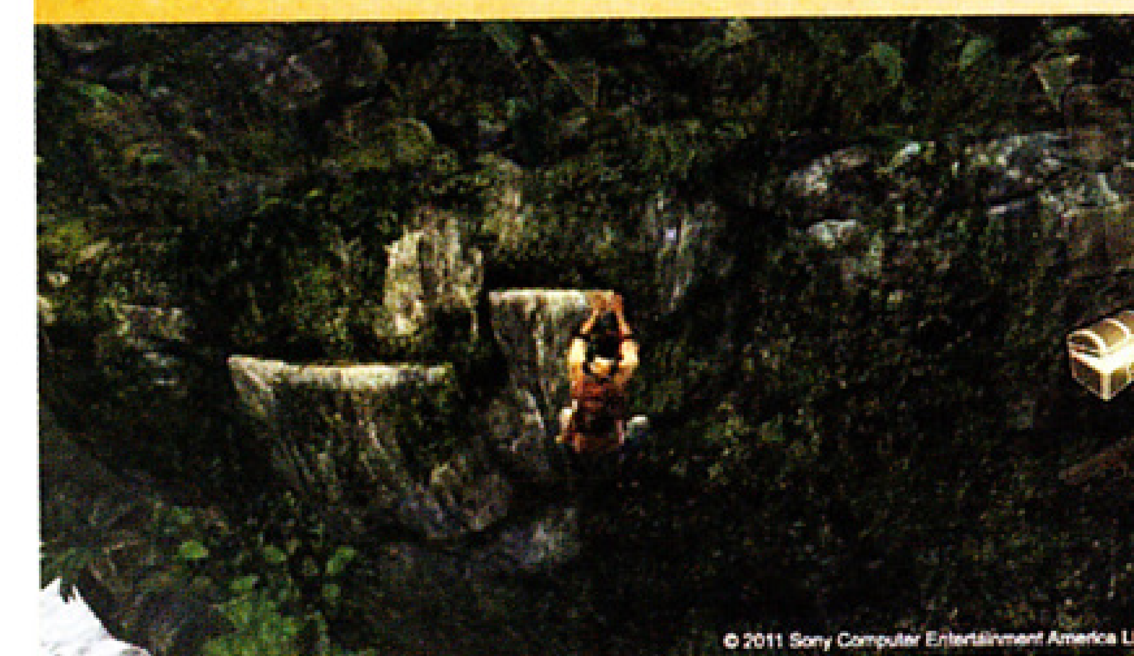


库拿人的秘密（照片：Ibeorgun象形文字）



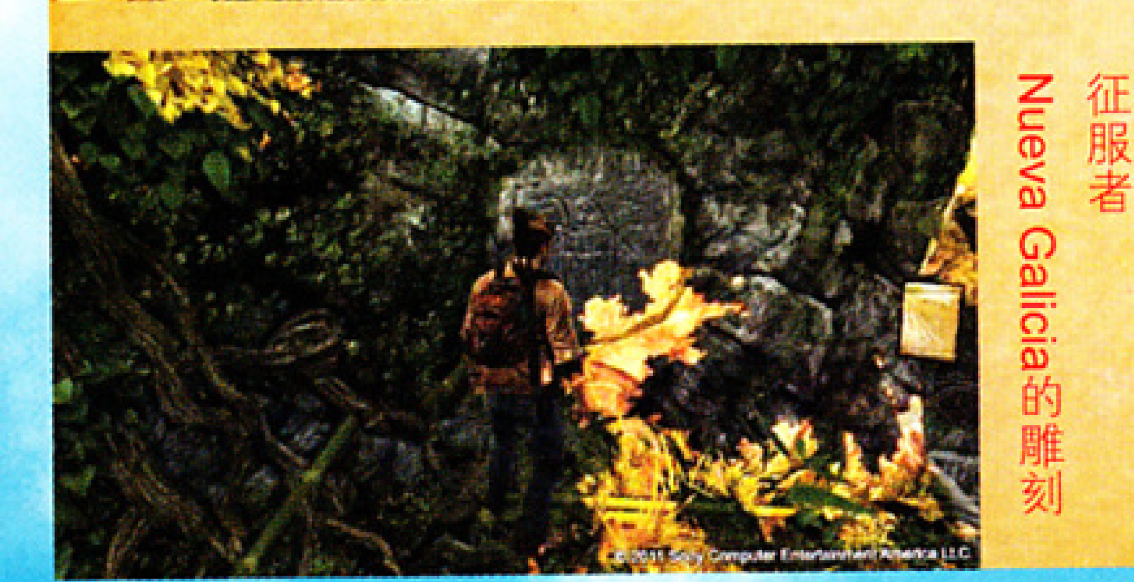
第三章 一堆老骨头

土耳其石浮雕（宝藏：Temopichlitec的形象）



土耳其石浮雕（宝藏：Pocatexoatil的形象）





征服者 Nueva Galicia的雕刻

奥德萨采矿公司（物品：六分券）



奥德萨采矿公司（照片：装备）下图中红桶位置

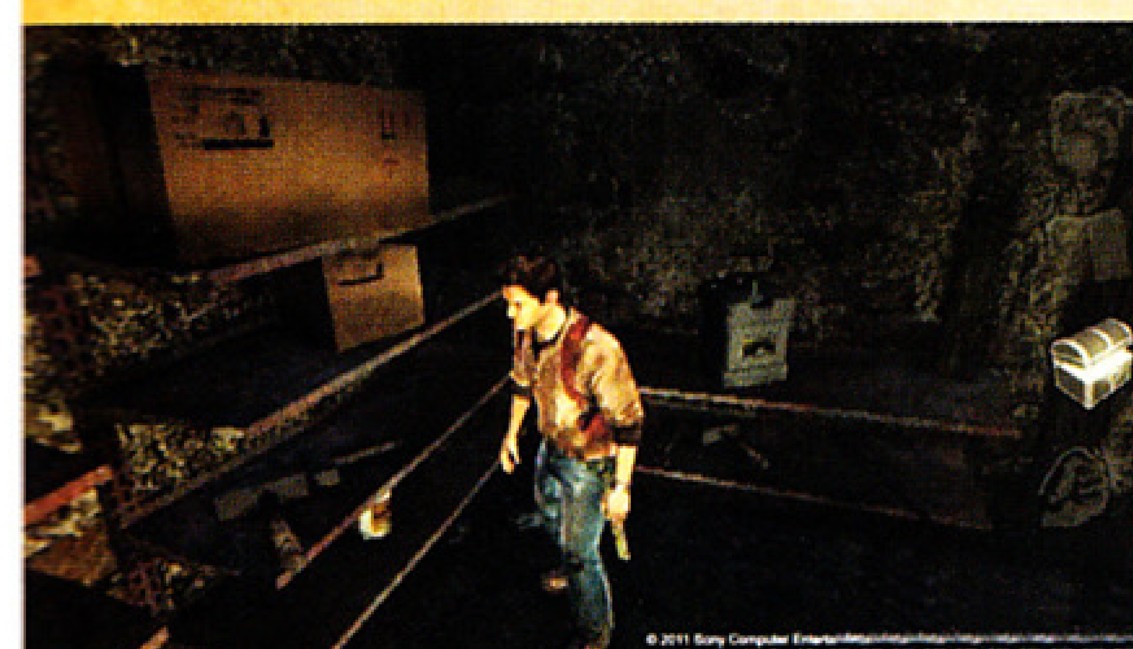


第四章 为什么失火了

生存证明（碳拓印）

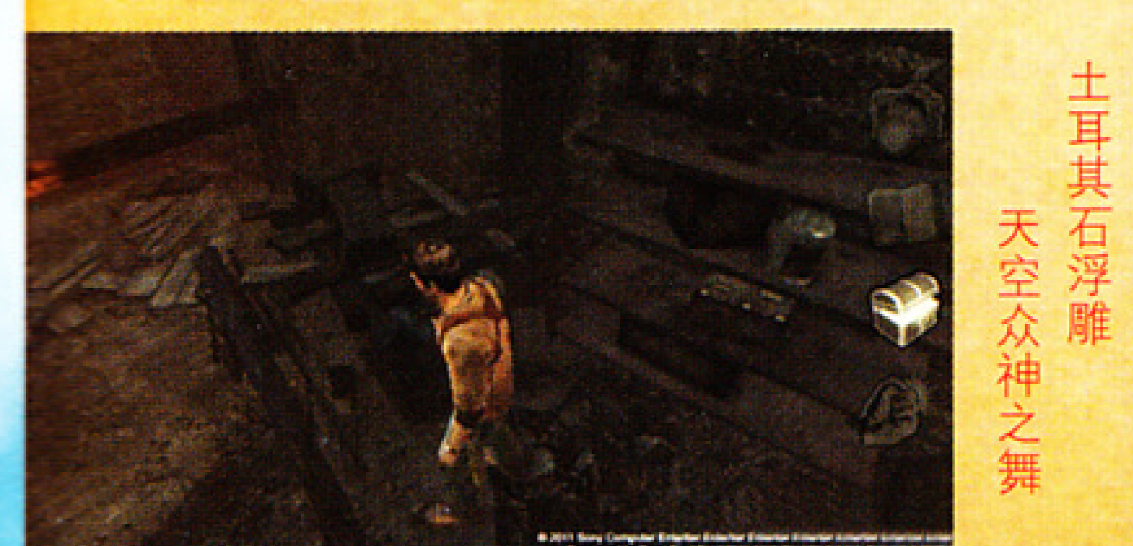


生存证明（物品：毕业班戒指）



革命（照片：莫洛的拷问室）





土耳其石浮雕 天空众神之舞

毒粉（物品：量一次，切两次）红圈位置



第五章 不到手绝不离开

生存证明（物品：维多利亚式坠饰）
从画面右侧的蓝色帆布进入



毒粉（照片：调理毒药）
对着前面桌子上左边的压力锅拍照



土耳其石浮雕（宝藏：Chihopotex之源）



革命（碳拓印：安息的战败士兵）
注意在这个宝物之前会有一个地方需要清理一个小铲子，将这个“考古学家的小铲子”清理至100%之后即可获得该物品，这也是本作中收集物品的一个种类，玩家要多加留意。



毒粉（物品：如何改种香蕉）



土耳其石浮雕（宝藏：Kwanuhuatli的形象）



第六章 折断你的手指

生存证明（物品：铜制小盒）



土耳其石浮雕（宝藏：Imnehicatol的形象）



毒粉（照片：储存化学药品）拍摄木桶种的容器





毒粉 物品：小心倒

革命（照片：大炮）拍摄下图位置种木栏里物品



第七章 达成协议

生存证明（物品：绿宝石别针）



革命（照片：葛洛的领地图）拍摄下图中的地图



土耳其石浮雕（宝藏：Itzicaltli的形象）



生存证明（物品：钞票夹）下图右前方位置



生存证明（物品：赌炼）



革命（照片：革命涂鸦）拍摄下图前方墙壁涂鸦



第八章 在困境中学习

生存证明（物品：结婚戒指）



土耳其石浮雕（宝藏：Volcan Baru的形象）



毒粉（物品：化学家是你的好朋友）



革命（照片：新兵招募海报）



土耳其石浮雕 永恒的形象

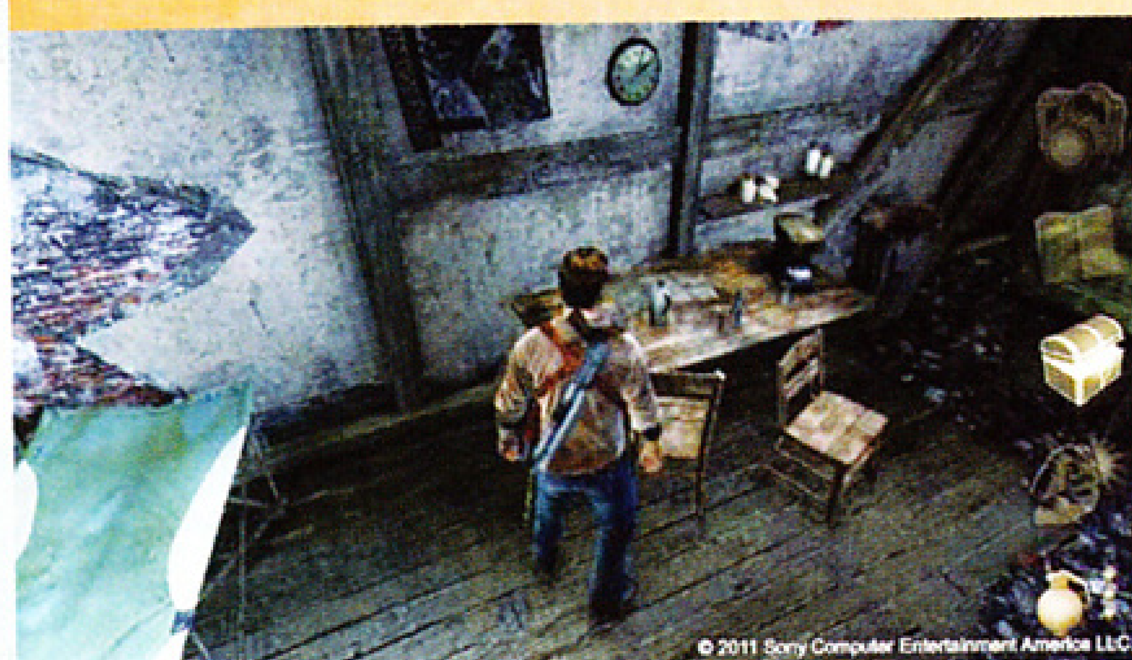


毒粉（物品：深呼吸）



第九章 全盘托出

土耳其石浮雕（宝藏：Cuzaicaltil的形象）



生存证明（物品：梳子）



土耳其石浮雕（宝藏：Huixontoral的形象）



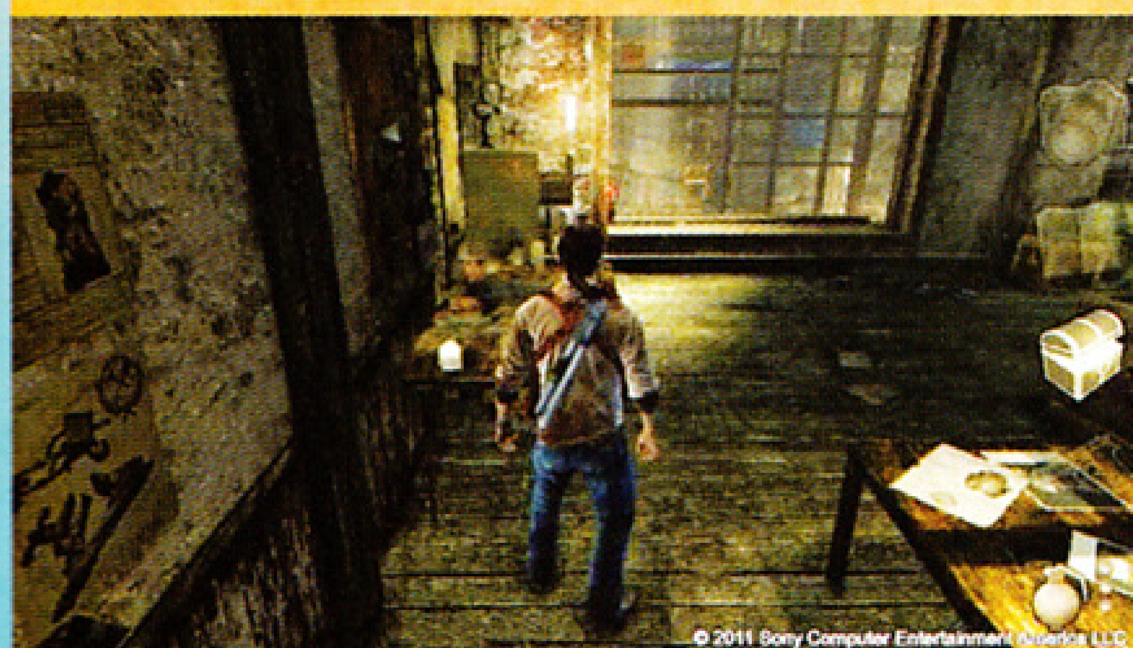
革命（照片：解放巴拿马广播电台）



革命（照片：搬运炸药）拍摄汽车车厢中的货物



毒粉（物品：葛洛的账本）

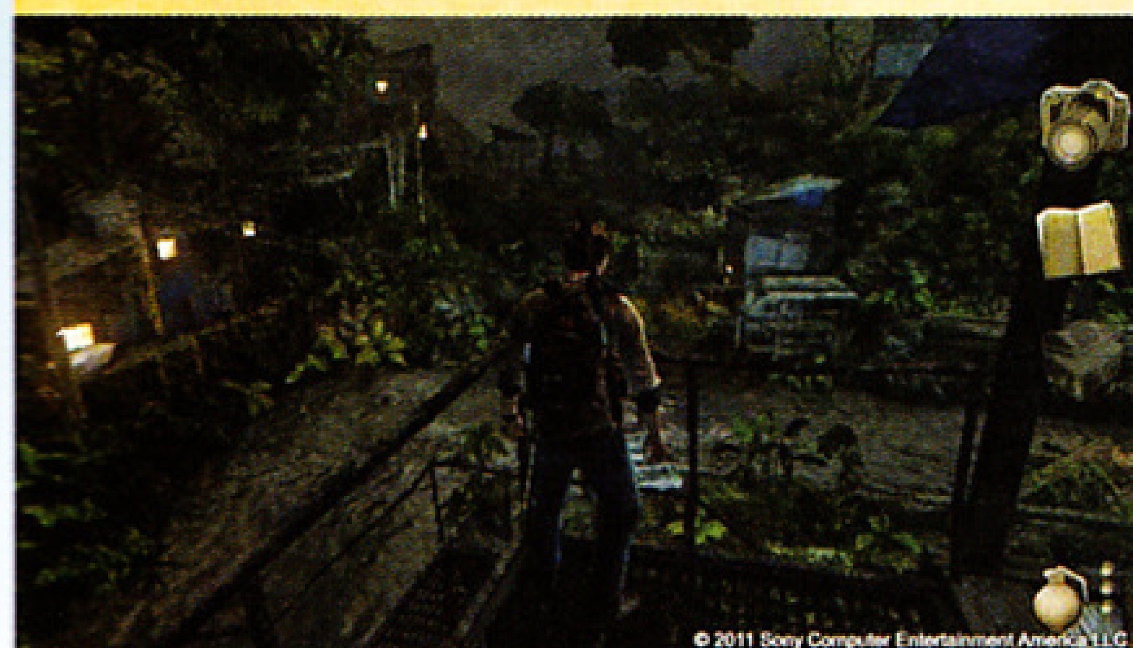


奥德萨采矿公司（照片：IOA探测图）右墙上图纸



第十章 共度难关

毒粉（照片：别在这里洗澡）



土耳其石浮雕（宝藏：Omatihictoya的形象）



土耳其石浮雕（宝藏：黑暗的形象）





革命（照片：被遗忘的革命）拍摄左图红圈处

奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
白金	白金	收集到其他55个奖杯
古遗物发现者	铜杯	找到奇特古遗物
生存者	铜杯	在不死亡的情况下连续杀死75人
100记头部射击	铜杯	累计完成100次头部射击
250记头部射击	银杯	累计完成250次头部射击
狂奔枪手	铜杯	盲射杀死20名敌人（不使用L键瞄准）
悬吊杀手	铜杯	悬吊时使用手枪击倒20名敌人
杀害50人：92FS-9mm	铜杯	使用92FS-9mm杀死20名敌人
杀害50人：Micro-9mm	铜杯	使用Micro-9mm杀死50名敌人
杀害50人：Wes-44	铜杯	使用Wes-44杀死30名敌人
杀害50人：Desert-5	铜杯	使用Desert-5杀死30名敌人
杀害50人：FAL	铜杯	使用FAL杀死70名敌人
杀害50人：M4	铜杯	使用M4杀死70名敌人
杀害50人：Moss-12	铜杯	使用Moss-12杀死30名敌人
杀害50人：SAS-12	铜杯	使用SAS-12杀死70名敌人
杀害50人：M79	铜杯	使用M79杀死50名敌人
杀害50人：GP32-BND	铜杯	使用GP32-BND杀死50名敌人
杀害50人：Dragon Sniper	铜杯	使用Dragon Sniper杀死50名敌人
杀害50人：RPG-7	铜杯	使用RPG-7杀死30名敌人
杀害50人：GAU-19	铜杯	使用GAU-19杀死200名敌人
杀害50人：MK-NDI	铜杯	使用MK-NDI杀死30名敌人
强悍打者	银杯	肉搏杀死50名敌人
忍者大师	银杯	潜伏隐蔽暗杀50名敌人
铁拳大师	铜杯	先用枪射击使敌人受伤之后再肉搏杀死20名敌人
铁拳专家	银杯	连续先用枪射击使敌人受伤之后再肉搏杀死10名敌人
完成历险！容易	铜杯	以“容易”难度完成游戏
完成历险！普通	银杯	以“普通”难度完成游戏
完成历险！困难	金杯	以“困难”难度完成游戏
完成历险！超困难	金杯	以“超困难”难度完成游戏
库拿人的秘密	铜杯	收集全部库拿人的秘密
奥德萨采矿公司	铜杯	收集全部奥德萨采矿公司
征服者	铜杯	收集全部征服者
生存证明	铜杯	收集全部生存的证明
毒粉	铜杯	收集全部毒粉
革命	铜杯	收集全部革命道具
普瑞兹的足迹	铜杯	收集全部普瑞兹的足迹
萨席丹	铜杯	收集全部萨席丹
修士的朝圣之旅	铜杯	收集全部修士的朝圣之旅
失落的文明	铜杯	收集全部失落的文明
天堂之圈	铜杯	收集全部天堂之圈
大地之环	铜杯	收集全部节大地之环
宝藏：土耳其石浮雕	铜杯	完成土耳其石浮雕宝藏组
宝藏：翡翠雕刻	铜杯	完成翡翠雕刻宝藏组
宝藏：动物雕像	铜杯	完成动物雕像宝藏组
宝藏：副神	铜杯	完成副神宝藏组
奖赏：阿尔克那	铜杯	完成阿尔克那奖赏组
奖赏：白银物件	铜杯	完成白银物件奖赏组
奖赏：西班牙金币	铜杯	完成西班牙金币奖赏组
奖赏：加的斯	铜杯	完成加的斯奖赏组
奖赏：宝石	铜杯	完成宝石奖赏组
解密大师	铜杯	完成所有谜题
取得碳拓印	铜杯	完成所有碳拓印收集
狗仔队	铜杯	完成所有照片收集
触碰背面	铜杯	使用PSV背面的触摸屏爬上绳子或者铁链
收藏家	铜杯	收集第一个宝藏或者谜团物件
鹦鹉爱好者	铜杯	让鹦鹉说出8句对白（需要看准时机快速触摸鹦鹉）

SDガンダム GGENERATION 3D

ジージェネレーション 3D

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：SD高达G世纪3D		2011年12月22日
高达战略模拟	NGBI	6090日元	日版
卡带	1人	支持裸眼3D	全年龄

AR · QR码系统

游戏可以通过AR·QR码识别获取机体道具等。AR码可获得较强力机体但是无法进行开发。QR码识别的机体可以直接加入生产列表，道具则可以立刻获得仅限一次。

以下是目前已知的AR与QR码列表



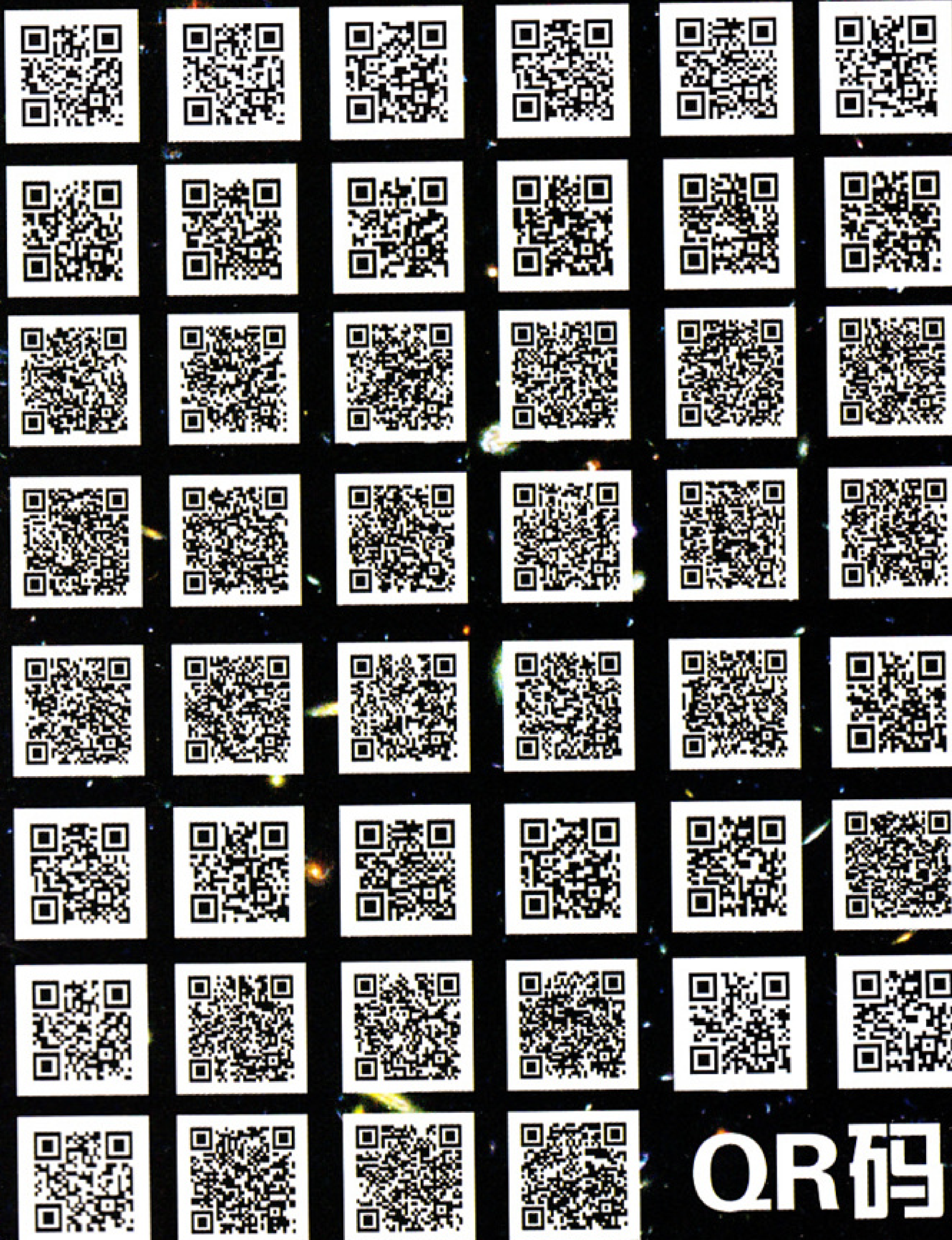










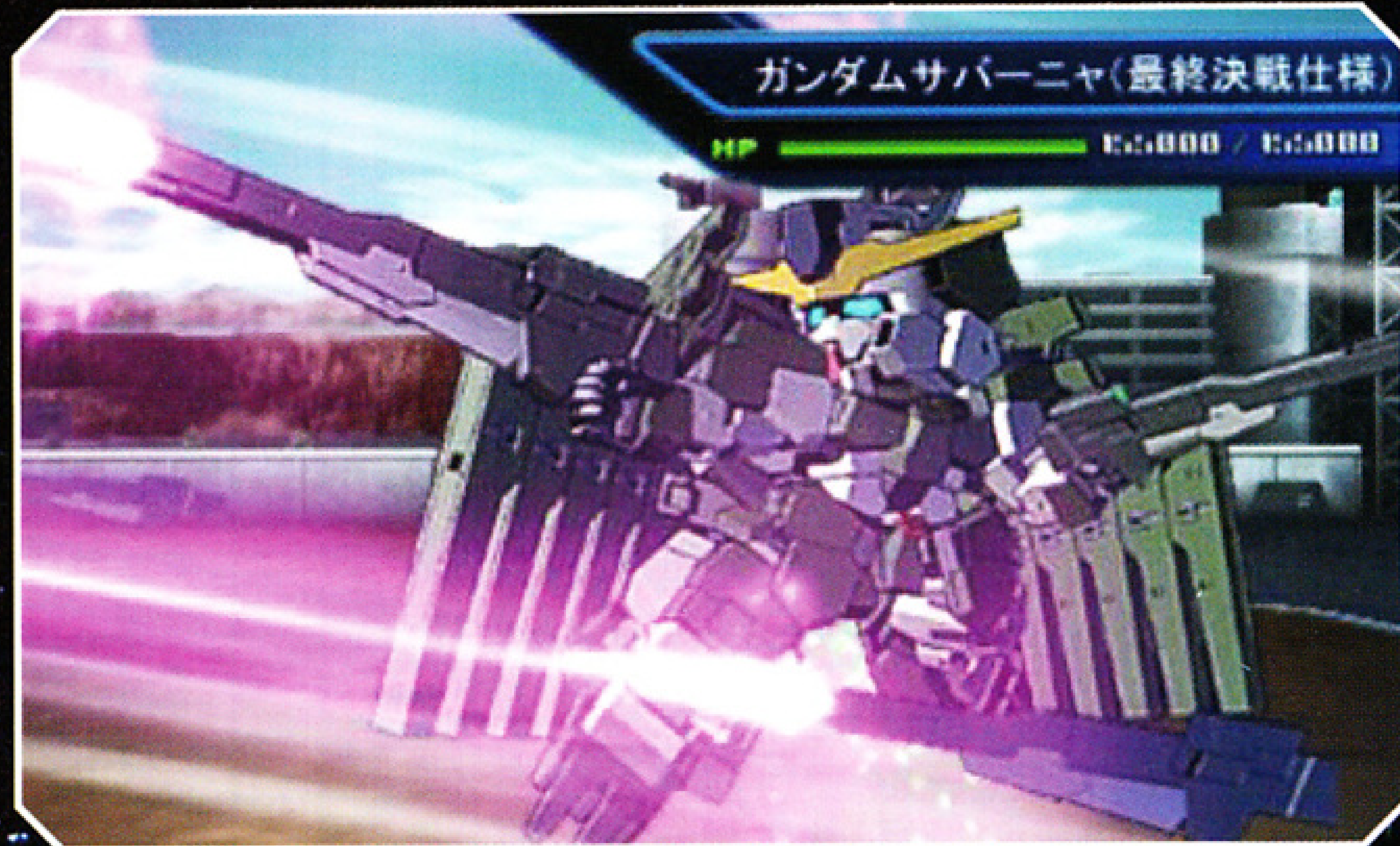


QR码

任务一览

1	机体资料　25%达成	10000pt
2	机体资料　50%达成	25000pt
3	机体资料　75%达成	50000pt
4	机体资料　100%达成	100000pt
5	角色资料　25%达成	10000pt
6	角色资料　50%达成	25000pt
7	角色资料　75%达成	50000pt
8	角色资料　100%达成	100000pt
9	战舰资料　50%达成	20000pt
10	战舰资料　100%达成	50000pt
11	总击破数　50机突破	10000pt
12	总击破数　250机突破	50000pt
13	总击破数　1000机突破	100000pt
14	总击破数　2000机突破	250000pt
15	会心一击发生回数　10回突破	10000pt
16	会心一击发生回数　50回突破	50000pt
17	会心一击发生回数　100回突破	100000pt
18	总开发回数　10回突破	10000pt
19	总开发回数　50回突破	50000pt
20	总开发回数　100回突破	100000pt
21	总捕获机体数　10机突破	10000pt
22	总捕获机体数　50机突破	50000pt
23	总捕获机体数　250机突破	100000pt
24	自定义零件拾到回数　10回突破	5000pt
25	自定义零件拾到回数　50回突破	50000pt
26	自定义零件拾到回数　150回突破	100000pt
27	精神指令使用回数　50回突破	10000pt
28	精神指令使用回数　250回突破	100000pt
29	发生CHANCE STEP3	5000pt
30	发生CHANCE STEP5	50000pt
31	发生CHANCE STEP∞	10000pt
32	自军机体被击坠	1000pt
33	追击击破敌人	5000pt
34	看过战斗动画100回	50000pt
35	自军角色进入超强气状态	1000pt
36	1回合完成STAGE	10000pt
37	不保存完成STAGE	5000pt
38	自军角色进入混乱状态	10000pt
39	机体达到Lv99	100000pt
40	角色达到Lv99	100000pt
41	1次战斗中对敌造成伤害突破10万	100000pt
42	1次战斗中受到敌人伤害超过2万	50000pt
43	使用支援攻击	1000pt
44	STAGE中使用消耗类自定义零件10回	10000pt
45	不使用精神指令完成STAGE	5000pt
46	不引发BREAK完成STAGE	1000pt
47	不移动战舰完成STAGE (战舰不可被击沉)	5000pt
48	只出击大型(2×2)机体完成STAGE	10000pt
49	复座机体出击8机以上完成STAGE	20000pt
50	总STAGE完成回数　100回突破	200000pt
51	完成最初的STAGE	1000pt
52	「ノーラ崩壊」获得三星评价	5000pt
53	「白い狼」获得三星评价	5000pt
54	「アレルヤ奪還作戦」获得三星评价	5000pt
55	「世界の終わる時」获得三星评价	5000pt
56	「ローエングリンを討て」获得三星评价	5000pt
57	「流血へのシナリオ」获得三星评价	5000pt
58	「始動する野心」获得三星评价	5000pt
59	「残る命散る命」获得三星评价	5000pt
60	「ユニコーンの日」获得三星评价	5000pt
61	「オデッサの激戦」获得三星评价	5000pt
62	「震える山」获得三星评价	5000pt
63	「ジャブローの風」获得三星评价	5000pt
64	「ジャブロに散る」获得三星评价	5000pt
65	「ジブラルタル空域」获得三星评价	5000pt
66	「ソロモンの悪夢」获得三星评价	5000pt
67	「河を渡って木立を抜けて」获得三星评价	8000pt
68	「ファーデーンの光と影」获得三星评价	10000pt
69	「王国崩壊」获得三星评价	10000pt
70	「メメントモリ攻略戦」获得三星评价	10000pt
71	「決死の共同戦線」获得三星评价	10000pt
72	「散りゆく光の中で」获得三星评价	10000pt
73	「終わらない明日へ」获得三星评价	10000pt
74	「始まりの交錯」获得三星评价	15000pt
75	「ホンコン・シティ」获得三星评价	10000pt
76	「ウィルゲム離陸」获得三星评价	10000
77	「宇宙要塞ア・バオア・クー」获得三星评价	10000pt
78	「キリマンジャロの嵐」获得三星评价	10000pt
79	「月の宮殿」获得三星评价	10000pt
80	「戦略衛星を叩け」获得三星评价	10000pt
81	「ラフレシア・プロジェクト」获得三星评价	15000pt
82	「力天使の蜃気楼」获得三星评价	20000pt
83	「リーブラ発進」获得三星评价	20000pt
84	「メサイア攻防戦」获得三星评价	20000pt
85	「決戦の場所南極へ」获得三星评价	20000pt
86	「パラオ攻略戦」获得三星评价	20000pt
87	「ゼダンの門」获得三星评价	20000pt
88	「反乱の狼煙」获得三星评价	20000pt
89	「天使たちの昇天」获得三星评价	20000pt
90	「小惑星アクシズ」获得三星评价	50000pt
91	「新時代への序曲」获得三星评价	50000pt
92	「未来のために」获得三星评价	75000pt
93	「リボンズの野望」获得三星评价	75000pt
94	「人と神と」获得三星评价	100000pt
95	游戏时间超过100小时	100000pt
96	保存100次	50000pt
97	通过QR码成功登陆机体	5000pt
98	通过AR码成功登陆机体	5000pt
99	完成最终STAGE	100000pt
100	完成全部STAGE	100000p





机体开发列表

机动战士高达

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
ガンダム	Lv. 2	ジム	Lv. 4	陸戦型ガンダム	Lv. 5	アレックス	Lv. 6	ガンダム試作1号機
ガンキャノン	Lv. 3	ガンタンク	Lv. 4	ジム・キャノンII	Lv. 6	ガンダム		
ガンタンク	Lv. 5	ガンキャノン	Lv. 6	ロト				
ボール	Lv. 6	ジム	Lv. 8	メビウス・ゼロ	Lv. 9	エグザス		
ジム	Lv. 4	ジムII	Lv. 5	ジムスナイパーII	Lv. 7	ジェノアス		
ザクII	Lv. 3	シャア専用ザクII	Lv. 5	ザクII改	Lv. 6	グフ	Lv. 6	ボルジャーノン
シャア専用ザクII	Lv. 3	ザクII	Lv. 6	ジラ	Lv. 6	ジン	Lv. 8	ルナマリア専用ガナーザクウォーリア
グフ	Lv. 3	ザクII	Lv. 5	グフカスタム	Lv. 5	ドム		
ドム	Lv. 3	グフ	Lv. 3	リック・ドム	Lv. 5	ドム・ドローペン		
リック・ドム	Lv. 3	グフ	Lv. 3	ドム	Lv. 5	リック・ドムII		
ギャン	Lv.4	ゲルググ	Lv.6	エルメダ	Lv.10	ガンダムエピオン		
ゲルググ	Lv. 3	ゲルググM	Lv. 3	シャア専用ゲルググ	Lv. 4	ギャン	Lv. 6	ゲルググJ
シャア専用ゲルググ	Lv. 3	ゲルググ	Lv. 4	ゲルググM	Lv. 5	ゲルググJ	Lv. 7	ゼノ
アッガイ	Lv. 3	ザクII	Lv. 5	ベアッガイ	Lv. 5	ズゴック		
ズゴック	Lv. 3	アッガイ	Lv. 3	シャア専用ズゴック	Lv. 5	ズゴックE		
シャア専用ズゴック	Lv. 3	ズゴック	Lv. 6	コレン・カプル	Lv. 10	アビスガンダム		
ビグロ	Lv. 8	アプサラスII	Lv. 10	ザムザザー				
ビグザム	Lv. 2	ビグロ	Lv. 4	アプサラスIII	Lv. 10	デストロイガンダム		
エルメス	Lv. 4	ジオング	Lv. 5	キュベレイ				
ジオング	Lv. 5	エルメス	Lv. 10	ノイエ・ジール	Lv. 11	サイコ・ガンダム		

机动战士高达0080 口袋中的战争

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
アレックス	Lv. 3	ジム・カスタム	Lv. 3	ガンダム	Lv.13	フォーエバーガンダム		
ジムスナイパーII	Lv. 3	ジム	Lv. 3	ジム・カスタム	Lv. 5	ジムII（赤）	Lv.15	ガンダムデュナメス
ハイ・ゴッグ	Lv. 5	ズゴックE	Lv. 6	カプル				
ズゴックE	Lv. 3	ズゴック	Lv. 4	ハイ・ゴッグ	Lv. 5	カプル		
ザクII改	Lv. 3	ザクII	Lv. 4	ドラッツェ	Lv. 5	ハイザック（緑）		
リック・ドムII	Lv. 3	リック・ドム	Lv. 7	ドライセン				
ゲルググJ	Lv. 3	ゲルググ	Lv. 3	ゲルググM	Lv. 4	ケンプファー		
ケンプファー	Lv. 3	ゲルググM	Lv. 5	ゲルググJ	Lv. 9	レズン専用ギラ・ドーガ		

机动战士高达0083 STARDUST MEMORY

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
ガンダム試作1号機	Lv. 2	ガンダム	Lv. 4	ガンダム試作2号機	Lv. 5	ガンダム試作1号機フルバーニアン		
ガンダム試作1号機フルバーニアン	Lv. 3	ガンダム試作1号機	Lv. 4	ガーベラ・テトラ	Lv. 11	ガンダム試作3号機		
ガンダム試作2号機	Lv. 3	ガンダム試作1号機	Lv. 5	ガーベラ・テトラ	Lv.10	ガンダムヴァーチェ		
ガンダム試作3号機	LV.2	ガンダム	LV.3	ガンダム試作2号機	LV.4	ガーベラ・テトラ		
ジム・カスタム	Lv. 3	ジム・キャノンII	Lv. 3	ジムスナイパーII	Lv. 6	ガンダムMk-II	Lv.10	ジェノアスカスタム
ジム・キャノンII	Lv. 3	ジム・カスタム	Lv. 4	ガンキャノン				
ドム・ドローペン	Lv. 3	ドム	Lv. 3	リック・ドム				
ゲルググM	Lv. 3	ゲルググ	Lv. 5	ケンプファー	Lv. 6	ゲルググJ		
ガーベラ・テトラ	Lv. 3	ガンダム試作2号機	Lv. 4	ガンダム試作1号機フルバーニアン	Lv. 5	リック・ディアス（黒）		
ノイエ・ジール	Lv. 3	ジオング	Lv. 7	α・アジール				

机动战士高达 逆袭的夏亚

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
νガンダム	3	サザビー	4	フォーエバーガンダム	5	Hi-νガンダム		
リ・ガズィ	3	リゼル	4	Zガンダム	6	νガンダム		
ジェガン	3	ジムII	4	スタークジェガン	8	シャルドール		
ギラ・ドーガ	3	レズン専用ギラ・ドーガ	5	ギラ・ズール	6	ヤクト・ドーガ(ギュネイ機)	6	ヤクト・ドーガ(クエス機)
レズン専用ギラ・ドーガ	3	ギラ・ドーガ	5	ケンプファー	6	アンジェロ専用ギラ・ズール		
ヤクト・ドーガ(ギュネイ機)	3	ギラ・ドーガ	4	ヤクト・ドーガ(クエス機)	6	サザビー		
ヤクト・ドーガ(クエス機)	3	ギラ・ドーガ	4	ヤクト・ドーガ(ギュネイ機)	6	サザビー		
サザビー	3	ヤクト・ドーガ(ギュネイ機)	3	ヤクト・ドーガ(クエス機)	5	ナイチンゲール	5	シナンジュ
α・アジール	5	ラフレシア	7	ノイエ・ジール				

机动

机体名	开发结果1		开发
ユニコーンガンダム	Lv.2	νガンダム	Lv.3
リゼル	Lv.2	ジェガン	Lv.3
リゼル(隊長機)	Lv.2	ジェガン	Lv.3
デルタプラス	Lv.3	百式	Lv.4
スタークジェガン	Lv.3	ジェガン	Lv.12
ロト(MS)	Lv.3	ガンタンク	Lv.7
ドラッツェ(袖付き)	Lv.3	ザクII改	Lv.5
ガザD(袖付き)	Lv.3	ガザC	Lv.7
ドライセン(袖付き)	Lv.2	リック・ドム	Lv.3
ギラ・ドーガ(袖付き)	Lv.3	ギラ・ドーガ	Lv.4
ギラ・ズール	Lv.3	ギラ・ドーガ	Lv.4
ギラ・ズール(親衛隊機)	Lv.2	ギラ・ドーガ(袖付き)	Lv.3
アンジェロ専用ギラ・ズール	Lv.2	ギラ・ドーガ(袖付き)	Lv.2
クシャトリヤ	Lv.2	量産型キュベレイMk-II(紫)	Lv.3
シナンジュ	Lv.3	サザビー	Lv.4

机动

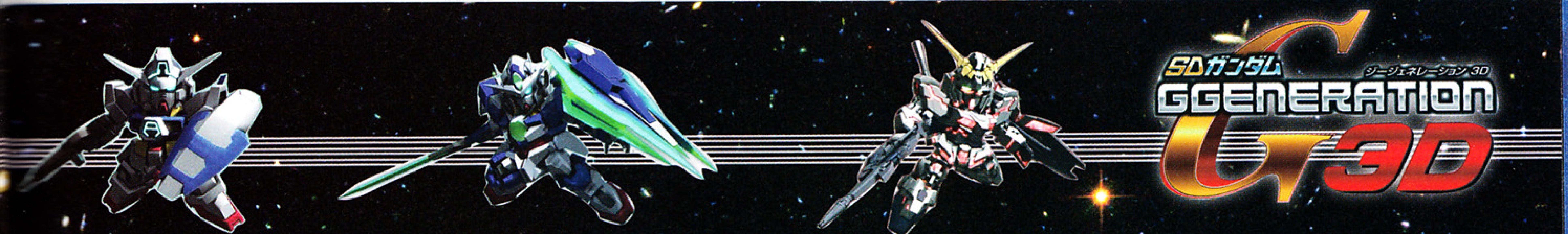
机体名	开发结果1		开发
ヴィクトリーガンダム	Lv.3	ガンブラスター	Lv.7
V2ガンダム	Lv.3	ヴィクトリーガンダム	Lv.5
ガンブラスター	Lv.5	ヴィクトリーガンダム	Lv.7
ゾロ	Lv.3	ゾロアット	Lv.7
ゾロアット	Lv.3	ゾロ	Lv.5
ゲドラフ(アインラッド)	Lv.3	ゾロアット	Lv.5
ブルッケング	Lv.2	ゾロアット	Lv.3
リグ・シャッコー	Lv.3	ゾロアット?	Lv.5
コンティオ	Lv.4	リグ・シャッコー	Lv.5
リグ・コンティオ	Lv.2	ゾロアット	Lv.3
ザンネック	Lv.3	ゾロアット	Lv.4
ゴトラタン	Lv.3	ゾロアット	Lv.4

机动

机体名	开发结果1		开发
シャイニングガンダム	Lv.5	ゴッドガンダム	Lv.1
ゴッドガンダム	Lv.3	シャイニングガンダム	Lv.4
マスターガンダム	Lv.4	ゴッドガンダム	Lv.9
デビルガンダム	Lv.2	マスターガンダム	Lv.8

新机

机体名	开发结果1		开发
ウイングガンダム	Lv.4	ガンダムデスサイズ	Lv.4
ガンダムデスサイズ	Lv.4	ガンダムサンドロック	Lv.4
ガンダムヘビーアームズ	Lv.4	シェンロンガンダム	Lv.4
ガンダムサンドロック	Lv.4	シェンロンガンダム	Lv.4
シェンロンガンダム	Lv.4	ガンダムデスサイズ	Lv.4
リーオー	Lv.5	トーラス	Lv.7
トーラス	Lv.3	リーオー	Lv.6
トールギス	Lv.2	リーオー	Lv.5
メリクリウス	Lv.4	ヴァイエイト	Lv.5
ヴァイエイト	Lv.4	メリクリウス	Lv.5
ガンダムエピオン	Lv.4	ウイングガンダムゼロ（EW）	Lv.8



士高达UC

	开发结果3		开发结果4	
…ガンダム	Lv.5	ガンダムF91		
…隊長機)	Lv.5	リ・ガズィ		
…	Lv.5	リ・ガズィ	Lv.8	ムラサメ
…ンダム	Lv.8	GNアーチャー		
…ンダムヴァーチェ				
…ノアス	Lv.10	ゲドラフ	Lv.12	ウォドム?
…ーベラ・テトラ	Lv.9	バクウ		
…				
…ク・ドムII	Lv.10	シルバー・スモー		
…ラ・ズール	Lv.5	ギラ・ズール(親衛隊機)	Lv.8	ゲイツR
…ラ・ドーガ(袖付…	Lv.4	ギラ・ズール(親衛隊機)		
…ラ・ズール	Lv.5	アンジェロ専用ギラ・ズール		
…ラ・ズール	Lv.3	ギラ・ズール(親衛隊機)		
…ト・ドーガ(ギ…	Lv.3	ヤクト・ドーガ(クェス機)	Lv.5	クイン・マンサ
…イチンゲール				

士V高达

	开发结果3		开发结果4	
…ガンダム				
…ニング30ガンダム	Lv.8	ガンダムF91	Lv.10	セイバーガンダム
…ンダム	Lv.8	GN-XIII(連邦軍仕様)		
…	Lv.9	GN-XIII		
…ラフ(アインラ…	Lv.5	リグ・シャッコー		
…ケング				
…ラフ(アインラ…	Lv.8	ロト		
…ンティオ	Lv.7	ゴトラタン	Lv.7	ザンネック
…・コンティオ				
…ンティオ	Lv.4	リグ・シャッコー		
…・シャッコー	Lv.8	ガデッサ(ヒリング機)		
…・シャッコー	Lv.8	ガンダムヴァサーゴ		

传G高达

	开发结果3		开发结果4	
…ガンダムAGE-1タ…				
…ターガンダム				
…ルガンダム	Lv.11	デスティニーガンダム		
…ルズゲー	Lv.10	デストロイガンダム		

记高达W

	开发结果3		开发结果4	
…ンダムヘビーア…	Lv.4	メリクリウス	Lv.6	ウイングガンダムゼロ(EW)
…ンダムヘビーア…	Lv.5	トールギス		
…ンダムサンドロ…	Lv.4	ヴァイエイト	Lv.5	トールギス
…イングガンダム	Lv.5	トールギス		
…イングガンダム	Lv.5	トールギス		
…ールギス	Lv.8	ゾロ		
…アイエイト	Lv.6	メリクリウス		
…イングガンダム	Lv.7	ガンダムエピオン	Lv.8	デスペラード
…イングガンダム				
…ンダムヘビーア…				
…ヘッド・サキガ…	Lv.10	セイバーガンダム		

机动战士高达 第08MS小队

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
陸戦型ガンダム	Lv. 2	ジム	Lv. 4	ガンダムEz8	Lv. 5	ガンダム		
ガンダムEz8	Lv. 3	陸戦型ガンダム	Lv. 8	Gエグゼス				
グフカスタム	Lv. 3	グフ	Lv. 6	ガラ	Lv. 8	イザーク専用スラッシュザクファントム		
アプサラスII	Lv. 2	ザク	Lv. 3	ビグロ	Lv. 7	アプサラスIII		
アプサラスIII	Lv. 3	アプサラスII	Lv. 5	ビグザム	Lv. 8	ウォドム		

机动战士Z高达

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
ガンダムMk-II(白)	Lv.3	マラサイ	Lv.4	スーパーガンダム	Lv.5	百式		
スーパーガンダム	Lv.3	ガンダムMk-II(白)	Lv.20	ダブルオーライザー(最終決戦仕様)				
リック・ディアス(黒)	Lv.2	リック・ドムⅡ	Lv.5	百式				
百式	Lv.3	リック・ディアス(黒)	Lv.3	ガンダムMk-II	Lv.5	Zガンダム	Lv.5	デルタプラス
Zガンダム	Lv.3	百式	Lv.5	リ・ガズィ	Lv.7	ZZガンダム	Lv.10	ガンダムキュリオス
ジムII(赤)	Lv.3	ジムスナイパーII	Lv.6	ジェガン	Lv.8	ジェノアス		
ハイザック(緑)	Lv.3	ザクII改	Lv.5	マラサイ	Lv.8	ザクウォーリア		
マラサイ	Lv.3	ハイザック(緑)	Lv.5	ギラ・ドーガ	Lv.9	マヒロー		
ギャプラン	Lv.5	ガブスレイ	Lv.10	カオスガンダム	Lv.15	ガフラン		
ガブスレイ	Lv.3	ハンブラビ	Lv.3	ギャプラン	Lv.5	メッサーラ		
ハンブラビ	Lv.4	ガブスレイ	Lv.5	メッサーラ	Lv.10	アビスガンダム		
サイコ・ガンダム	Lv.5	サイコ・ガンダムMk-Ⅱ	Lv.10	デストロイガンダム				
サイコ・ガンダムMk-II	Lv.3	サイコ・ガンダム	Lv.5	クイン・マンサ				
メッサーラ	Lv.3	パラス・アテネ	Lv.6	ジ・O				
パラス・アテネ	Lv.4	メッサーラ	Lv.7	ジ・O	Lv.13	プロヴィデンスガンダム		
ジ・O	Lv.3	パラス・アテネ	Lv.8	アヘッド・スマルトロン	Lv.11	レジェンドガンダム		
ガザC	Lv.4	ガザD	Lv.6	ゾロ				
キュベレイ	Lv.3	エルメス	Lv.5	キュベレイMk-II(プル機)	Lv.5	キュベレイMk-II(プルツー機)	Lv.5	量産型キュベレイMk-II(紫)

机动战士高达ZZ

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
ZZガンダム	Lv.3	Zガンダム	Lv. 9	ガンダムヴァーチェ	Lv. 12	ガンダムDX		
キュベレイMk-II(プル機)	Lv.4	キュベレイ	Lv. 4	キュベレイMk-II(プルツー機)	Lv. 4	量産型キュベレイMk-II	Lv. 11	クイン・マンサ
キュベレイMk-II(プルツー機)	Lv. 4	キュベレイ	Lv. 4	キュベレイMk-II(プル機)	Lv. 4	量産型キュベレイMk-II(紫)	Lv.11	クイン・マンサ
量産型キュベレイMk-II(紫)	Lv.3	エルメス	Lv. 4	キュベレイ				
クイン・マンサ	Lv.2	キュベレイMk-II(プル機)	Lv.2	キュベレイMk-II(プルツー機)	Lv.4	クシャトリヤ		

机动战士高达F91

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
ガンダムF91	Lv.4	クロスボーン・ガンダムX1	Lv.8	クロスボーン・ガンダムX3	Lv.10	フォースインパルスガンダム		
ビギナ・ギナ	Lv.5	ゾロ	Lv.5	クロスボーン・ガンダムX1	Lv.6	ゲイツR		
ラフレシア	Lv.3	ビギナ・ギナ	Lv.7	アヘッド・スマルトロン	Lv.10	ゲルズゲー		

机动新世纪高达X

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
ガンダムX	Lv.4	ガンダムアシュタロン	Lv.4	ガンダムヴァサーゴ	Lv.6	ガンダムDX		
ガンダムDX	Lv.3	ガンダムX	Lv.8	ZZガンダム	Lv.9	セラヴィーガンダム		
ガンダムヴァサーゴ	Lv.4	ガンダムアシュタロン	Lv.6	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク				
ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	Lv.3	ガンダムヴァサーゴ	Lv.4	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	Lv.9	ガンダムスローネアイン		
ガンダムアシュタロン	Lv.4	ガンダムヴァサーゴ	Lv.6	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ				
ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	Lv.3	ガンダムアシュタロン	Lv.4	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	Lv.9	カオスガンダム		

机动战士高达SEED

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
フリーダムガンダム	Lv.4	フォースインパルスガンダム	Lv.5	ストライクフリーダムガンダム	Lv.7	フリーダムガンダム(ミーティア装備)		
フリーダムガンダム(ミーティア装備)	Lv.3	フリーダムガンダム	Lv.5	ジャスティスガンダム(ミーティア装備	Lv.10	ガンダム試作3号機		
ジャスティスガンダム	Lv.4	セイバーガンダム	Lv.5	インフィニットジャスティスガンダム	Lv.7	ジャスティスガンダム(ミーティア装備)		
ジャスティスガンダム(ミーティア装備)	Lv.3	ジャスティスガンダム	Lv.5	フリーダムガンダム(ミーティア装備)	Lv.10	ガンダム試作3号機		
メビウス・ゼロ	Lv.5	ボール	Lv.5	エグザス				
ストライクダガー	Lv.4	M1アストレイ	Lv.5	ウィンダム	Lv.7	ザムザザー		
M1アストレイ	Lv.3	ストライクダガー	Lv.5	ムラサメ	Lv.8	ガンブラスター		
ジン	Lv.4	ジンハイマニューバ2型	Lv.7	ゾロ	Lv.9	GN-XIII(アロウズ仕様		
バクゥ	Lv.5	ラゴゥ	Lv.6	ガイアガンダム				
ラゴゥ	Lv.3	バクゥ	Lv.5	ガイアガンダム				
プロヴィデンスガンダム	Lv.5	レジェンドガンダム	Lv.7	パラス・アテネ	Lv.9	ガンダムアシュタロン		

机动战士高达SEED DESTINY

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
フォースインパルスガンダム	Lv.5	ガイアガンダム	Lv.5	カオスガンダム	Lv.5	アビスガンダム	Lv.7	デスティニーガンダム
ザクウォーリア	Lv.3	ゲイツR	Lv.3	ルナマリア専用ガナーザクウォーリア	Lv.5	イザーク専用スラッシュザクファントム	Lv.5	レイ専用ブレイズザクファントム
ルナマリア専用ガナーザクウォーリア	Lv.3	ザクウォーリア	Lv.6	フォースインパルスガンダム	Lv.7	シャア専用ザクII	Lv.8	ガーベラテトラ
レイ専用ブレイズザクファントム	Lv.3	ザクウォーリア	Lv.4	イザーク専用スラッシュザクファントム	Lv.6	フォースインパルスガンダム		
イザーク専用スラッシュザクファントム	Lv.3	ザクウォーリア	Lv.4	レイ専用ブレイズザクファントム	Lv.6	フォースインパルスガンダム		
セイバーガンダム	Lv.4	ジャスティスガンダム	Lv.5	ガイアガンダム	Lv.5	カオスガンダム	Lv.5	アビスガンダム
レジェンドガンダム	Lv.3	プロヴィデンスガンダム	Lv.6	アルケーガンダム	Lv.7	ジ・O		
デスティニーガンダム	Lv.3	スターゲイザー	Lv.4	フォースインパルスガンダム	Lv.5	レジェンドガンダム		
ジンハイマニューバ2型	Lv.3	ジン	Lv.5	ゲイツR	Lv.10	アヘッド・サキガケ		
ゲイツR	Lv.2	ジン	Lv.3	ジンハイマニューバ2型	Lv.5	ザクウォーリア		
カオスガンダム	Lv.5	ガイアガンダム	Lv.5	アビスガンダム	Lv.5	フォースインパルスガンダム	Lv.5	セイバーガンダム
アビスガンダム	Lv.5	ガイアガンダム	Lv.5	カオスガンダム	Lv.5	フォースインパルスガンダム	Lv.5	セイバーガンダム
ガイアガンダム	Lv.3	バクゥ	Lv.4	バルトフェルド専用ガイアガンダム	Lv.5	カオスガンダム	Lv.5	アビスガンダム
バルトフェルド専用ガイアガンダム	Lv.2	バクゥ	Lv.2	ラゴゥ	Lv.4	ガイアガンダム	Lv.12	ガフラン
エグザス	Lv.3	メビウス・ゼロ	Lv.5	ボール	Lv.5	ウィンダム		
ウィンダム	Lv.3	ストライクダガー	Lv.9	ガンブラスター	Lv.9	GN-XIII'連邦軍仕様)	Lv.10	ヴィクトリーガンダム
ザムザザー	Lv.3	ゲルズゲー	Lv.6	デストロイガンダム	Lv.10	ビグロ		
ゲルズゲー	Lv.2	ストライクダガー	Lv.5	ザムザザー	Lv.8	デストロイガンダム		
デストロイガンダム	Lv.2	エグザス	Lv.3	ウィンダム	Lv.4	ゲルズゲー	Lv.5	ザムザザー
ストライクフリーダムガンダム	Lv.3	スターゲイザー	Lv.4	フリーダムガンダム	Lv.8	ビギニング30ガンダム		
インフィニットジャスティスガンダム	Lv.4	ジャスティスガンダム	Lv.8	フォーエバーガンダム				
ムラサメ	Lv.3	M1アストレイ	Lv.7	アカツキ'シラヌイ)	Lv.9	リゼル		
アカツキ(シラヌイ)	Lv.3	ムラサメ	Lv.8	百式	Lv.10	ゴールド・スモー		

机动战士高达00

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
ガンダムエクシア	Lv.5	ガンダムキュリオス	Lv.5	ガンダムデュナメス	Lv.5	ガンダムヴァーチェ	Lv.6	ダブルオーガンダム
ガンダムデュナメス	Lv.3	ガンダムスローネアイン	Lv.5	ケルディムガンダム				
ガンダムキュリオス	Lv.4	GNアーチャー	Lv.5	アヘッド・スマルトロン	Lv.5	アリオスガンダム	Lv.8	デルタプラス
ガンダムヴァーチェ	Lv.3	ガンダムスローネアイン	Lv.4	ガデッサ(ヒリング機)	Lv.5	セラヴィーガンダム		
ガンダムスローネアイン	Lv.4	ガンダムスローネツヴァイ	Lv.4	ガンダムスローネドライ	Lv.5	アルケーガンダム	Lv.10	ガンダムX
ガンダムスローネツヴァイ	Lv.4	ガンダムスローネアイン	Lv.4	ガンダムスローネドライ	Lv.5	アルケーガンダム		
ガンダムスローネドライ	Lv.4	ガンダムスローネアイン	Lv.4	ガンダムスローネツヴァイ	Lv.5	アルケーガンダム	Lv.9	ルナマリア専用ガナーザクウォーリア

机体名	开发结果1		开发
∀ガンダム	Lv.3	ガンダム	Lv.4
∀ガンダム（能力開放）	Lv.3	ゴールド・スモー	Lv.4
カプル	Lv.3	ハイ・ゴッグ	Lv.4
コレン・カプル	Lv.3	カプル	Lv.8
ボルジャーノン	Lv.3	ザクII	Lv.3
ギャバン・ボルジャーノン	Lv.4	ボルジャーノン	Lv.6
シルバー・スモー	Lv.4	∀ガンダム	Lv.4
ゴールド・スモー	Lv.3	∀ガンダム	Lv.3
ウォドム	Lv.3	シルバー・スモー	Lv.8
マヒロー	Lv.5	バンデット	Lv.6
バンデット	Lv.3	マヒロー	Lv.7
ターンX	Lv.3	∀ガンダム	Lv.3

机动战士高

机体名	开发结果1		开发
ダブルオーガンダム	Lv.3	ガンダムエクシア	Lv.5
ダブルオーライザー(最終決戦仕様)	Lv.2	ガンダムエクシア	Lv.3
ケルディムガンダム	Lv.3	ガンダムデュナメス	Lv.5
アリオスガンダム	Lv.3	ガンダムキュリオス	Lv.3
セラヴィーガンダム	Lv.3	ガンダムヴァーチェ	Lv.5
GNアーチャー	Lv.3	ガンダムキュリオス	Lv.4
GN-XIII(連邦軍仕様)	Lv.3	GN-XIII(アロウズ仕様)	Lv.4
GN-XIII(アロウズ仕様)	Lv.3	GN-XIII(連邦軍仕様)	Lv.4
アヘッド・スマルトロン	Lv.3	GN-XIII(連邦軍仕様)	Lv.3
アヘッド・サキガケ	Lv.3	GN-XIII(アロウズ仕様)	Lv.5
マスラオ	Lv.3	アヘッド・サキガケ	Lv.5
スサノオ	Lv.2	アヘッド・サキガケ	Lv.3
ガデッサ(ヒリング機)	Lv.4	ガラッゾ(ブリング機)	Lv.5
ガデッサ(リヴァイブ機)	Lv.3	ガデッサ(ヒリング機)	Lv.3
ガラッゾ(ブリング機)	Lv.3	ガデッサ(ヒリング機)	Lv.5
ガラッゾ(ヒリング機)	Lv.3	ガデッサ(ヒリング機)	Lv.5
リボーンズガンダム	Lv.3	アルケーガンダム	Lv.4
アルケーガンダム	Lv.3	ガンダムスローネツヴァイ	Lv.8

模型战士高达模

机体名	开发结果1		开
ビギニング30ガンダム	Lv.2	ガンダム	Lv.
ベアッガイ	Lv.3	アッガイ	Lv.
フォーエバーガンダム	Lv.2	ガンダム	Lv.



高达

机体名	开发结果3		开发结果4	
ルバー・スモー	Lv.8	∀ガンダム（能力開放）		
ーンX				
ック・E	Lv.5	コレン・カプル		
ャア専用ズゴッ	Lv.8	ガラ		
ャベン・ボルジーノン	Lv.6	ジラ	Lv.7	ジン
ゼノ	Lv.7	ゲイツR		
ールド・スモー				
ルバー・スモー	Lv.8	百式		
ガデム	Lv.10	デストロイガンダム		
ナドム	Lv.8	マラサイ		
ーンX				
ヒロー	Lv.3	バンデット		

00 2nd Season

机体名	开发结果3		开发结果4	
ダブルオーライザー(最終決戦仕様)				
ダブルオーガンダム	Lv.5	ダブルオークアンタ		
ガンダムサバーニャ(最終決戦仕様)				
GNアーチャー	Lv.5	ガンダムハルート(最終決戦仕様)		
ラファエルガンダム	Lv.8	ガンダム試作２号機		
アリオスガンダム	Lv.6	ガンダムハルート(最終決戦仕様)	Lv.9	リゼル
ガンダムスローネドライ	Lv.5	アヘッド・スマルトロン		
ガンダムスローネドライ	Lv.5	アヘッド・サキガケ	Lv.5	アヘッド・スマルトロン
(アロウズ仕様)	Lv.8	ヤクト・ドーガ(クエス機)	Lv.15	ラフレシア
スラオ	Lv.9	ガンダムエピオン		
サノオ	Lv.8	マスターガンダム		
スラオ	Lv.6	エルメダ		
ガデッサ(リヴァイブ機)	Lv.5	ガラッゾ(ヒリング機)		
ガラッゾ(ブリング機)	Lv.4	ガラッゾ(ヒリング機)	Lv.7	リボーンズガンダム
ガラッゾ(リヴァイブ機)	Lv.5	ガラッゾ(ヒリング機)	Lv.10	ガフラン
ガラッゾ(リヴァイブ機)	Lv.5	ガデッサ(リヴァイブ機)	Lv.10	リボーンズガンダム
ガデッサ(リヴァイブ機)	Lv.4	ガラッゾ(ヒリング機)		
ガンダムヴァサーゴ	Lv.9	バンデット		

制作家BEGINNING G

机体名	开发结果3		开发结果4	
スターゲイザー	Lv.7	V2ガンダム		
シャア専用ズゴック	Lv.6	カプル	Lv.12	キュベレイMk-II
フリーダムガンダム	Lv.8	vガンダム		

新机动战记高达W Endless Waltz

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
ウイングガンダムゼロ(EW)	LV. 3	トールギス	LV. 4	ウイングガンダム	LV. 8	V2ガンダム		

机动战士高达SEED C.E.73 -STARGAZER-

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
スターゲイザー	Lv.3	M1アストレイ	Lv.4	ムラサメ	Lv.6	トーラス	Lv.10	ラファエルガンダム

剧场版 机动战士高达00 -A wakening of the Trailblazer-

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
ダブルオークアンタ	Lv.2	ガンダムエクシア	Lv.4	ダブルオーライザー(最終決戦仕様)	Lv.10	ビギニング３０ガンダム		
ガンダムサバーニャ(最終決戦仕様)	Lv.2	ガンダムデュナメス	Lv.4	ケルディムガンダム	Lv.8	ガンダムX		
ガンダムハルート(最終決戦仕様)	Lv.2	ガンダムキュリオス	Lv.3	GNアーチャー	Lv.4	アリオスガンダム	Lv.8	Zガンダム
ラファエルガンダム	Lv.2	ガンダムヴァーチェ	Lv.4	セラヴィーガンダム	Lv.10	ジャスティスガンダム		

机动战士骷髅高达

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
クロスボーン・ガンダムX1	Lv.3	ビギナ・ギナ	Lv.5	クロスボーン・ガンダムX3				
クロスボーン・ガンダムX3	Lv.4	クロスボーン・ガンダムX1	Lv.6	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス				

机动战士骷髅高达 钢铁的7人

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	Lv.3	クロスボーン・ガンダムX1	Lv.4	クロスボーン・ガンダムX3	Lv.9	デスティニーガンダム		

机动战士高达AGE

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
ガンダムAGE-1ノーマル	Lv.3	Gエグゼス	Lv.5	ガンダムAGE-1タイタス	Lv.7	ガンダム		
ガンダムAGE-1タイタス	Lv.3	Gエグゼス	Lv.5	ガンダムAGE-1スパロー	Lv.9	シャイニングガンダム		
ガンダムAGE-1スパロー	Lv.3	Gエグゼス	Lv.8	ガンダムエクシア				
Gエグゼス	Lv.2	ジェノアスカスタム	Lv.2	シャルドール	Lv.8	ヴィクトリーガンダム		
ジェノアスカスタム	Lv.2	ジェノアス	Lv.4	Gエグゼス	Lv.6	ガンダムAGE-1ノーマル		
ジェノアス	Lv.3	ジェノアスカスタム	Lv.6	リーオー	Lv.6	ジム		
ガフラン	Lv.5	バクト	Lv.11	ゼダス				
バクト	Lv.3	ガフラン	Lv.5	ゼダス	Lv.9	バクゥ		
ゼダス	Lv.2	ガフラン	Lv.3	バクト	Lv.10	ガラッゾ		
ガラ	Lv.2	ジラ	Lv.3	シャルドール	Lv.7	ゲイツR	Lv.8	コレン・カプル
ジラ	Lv.2	デスペラード	Lv.4	ガラ	Lv.4	シャルドール		
エルメダ	Lv.2	ゼノ	Lv.3	シャルドール	Lv.6	ギャン		
ゼノ	Lv.2	デスペラード	Lv.4	エルメダ	Lv.4	シャルドール		
シャルドール	Lv.3	ガラ	Lv.3	エルメダ	Lv.4	Gエグゼス	Lv.7	ジェガン
デスペラード	Lv.2	ジラ	Lv.2	ゼノ	Lv.4	シャルドール	Lv.12	トールギス

GAME系

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
フェニックス・ゼロ	Lv. 4	ガンダムAGE-1ノーマル	Lv. 5	シャイニングガンダム	Lv. 5	ウイングガンダム	Lv.15	フェニックスガンダム
フェニックスガンダム	Lv. 4	ターンAガンダム	Lv. 4	ガンダムX	Lv. 5	フリーダムガンダム	Lv. 5	ユニコーンガンダム
バルバトス・ミラージュ	Lv. 2	トルネードガンダム	Lv. 3	フェニックス・ゼロ	Lv. 5	フェニックスガンダム		

EXTRA

机体名	开发结果1		开发结果2		开发结果3		开发结果4	
Hi-vガンダム	Lv.3	vガンダム	Lv.4	フォーエバーガンダム	Lv.5	ユニコーンガンダム		
ナイチンゲール	Lv.3	サザビー	Lv.4	シナンジュ	Lv.8	アヘッド・スマルトロン	Lv.11	α・アジール
トルネードガンダム	Lv.3	ガンダム	Lv.5	ガンダムエクシア	Lv.5	ヴィクトリーガンダム	Lv.6	フェニックス・ゼロ

目标：香港！

ASIA GAME SHOW 2011

——小沛的亚洲电玩展之行

2011年12月22日，受索尼电脑娱乐公司北京代表处的邀请，小沛与众多国内媒体一道前往香港，参加于12月23日到26日举办的亚洲电玩展（Asia Game Show，简称AGS）。以往历届的亚洲电玩展我们都有一定程度的关注，不过由于与同年的E3和东京电玩展相比，亚洲电玩展上通常鲜有重磅消息，所以就重视程度来说要是稍微差一些。今年的亚洲电玩展较以往多了许多看点，起码就小沛我个人看来，今年还是值得亲临现场的。首先是港版PS Vita会于展场举办首发仪式，其次是PS Vita的设计者、《街霸X铁拳》、《神秘海域 黄金深渊》、《最终幻想13-2》等知名大作的制作人会到场接受采访，最后是听说现场还会举办高质量的cosplay表演。就冲着以上三点，我觉得已经足够吸引玩家的目光，另外这次活动是twins代言，你要是关注娱乐明星的话，她俩的同台出现也算是看点之一吧……

本年度亚洲电玩展于香港会议展览中心5号展馆F及G厅举行。于香港举办的亚洲游戏展自2002年创办至今已踏入第十个年头，每年平均吸引数以十万计来自香港本地和世界各地的电玩爱好者到访，根据官方提供资料，2010年达到45万进场人次。2011亚洲游戏展举办第二日（12月24日）截至晚上7时为止，入场人次达到13.2万，较去年第二日12万人次上升10%。而第三天展期（12月25日）截至7 时累积入场人次达到36.2万人次。而本次2011亚洲游戏展也配合香港地区连续休假的日程，于26日举行闭幕典礼，当日入场人次达 11 万。最终，本次电玩展的累积入场人次达47.2万，其中女性入场人数占到3成。

AGS现场展前见闻

虽说展会的开始时间是上午10点，但因为媒体可以提前进场，所以我们7点半就在酒店门口集合，然后一同搭乘地铁去往现场。不得不承认，香港虽然很小，路上人多车多，但是交通还算便捷，特别是地铁的线路安排和换乘站的设计都非常好。这里插句题外话，我觉得香港地铁好的地方还有：没人抢上抢下，大家都比较遵守秩序，也没人等车的时候堵车门等等，另外也没看到有行乞卖艺的。以上这些在北京天天遇到，一下子没有之后，突然觉得生活美好了许多！

下地铁后，步行不到10分钟就能到现场，其间穿过很多建筑的内部，小沛没仔细留意周围到底是哪里，只觉得到处都张灯结彩，一派圣诞节前的欢乐气氛。话说因为集合时间太早，我们都没有吃早饭，所以我一路上都在东张西望地寻找可以填饱肚子的地方。就在通过一段天桥即将到达展览中心的时候，眼前的景象让我一下子就把饥饿抛到脑后了。只见展览中心楼上、楼下的两个入口门前都排起了长队，我当时不知道楼里的队伍有多长，仅站在楼外的就有几百人了。看到如此景象，我实在不敢想象到底现场会是多么的热闹，于是加快脚步直奔展览中心。以下，就请大家跟随小沛的镜头，一起看看展会现场的状况吧。

























图1：香港会议展览中心有多个入口，这是其中一个，目测在楼外的就有七八十人在排队，二楼天桥的入口更壮观，可惜离得比较远没拍到。

图2：售票点仅有两个工作人员，其实这里并不是最热闹的地方，后来购票入场的人反而不怎么需要排队，最恐怖的就是排队购机的玩家。

图3：入场前我观察了一下场地布置图，右侧最大的蓝色方块就是索尼的展示区域，几乎占据了整个展厅的一半，这里简直就像索尼的个人秀。

图4：这次的展会还有专业的cosplay表演，以前虽然我也见过一些国内的小型演出，但这次的规模和水平绝对是我亲眼见过最高的。

图5：进入主会场后，这里聚集了大量索尼的工作人员，他们身穿统一着装，像是在最后确定一下分工安排，然后就会各自去负责的摊位了。

图6：PSV的试玩台不小，有几十台主机供参观者试玩。虽说小沛凭记者证可以不用排队，但为了不挨骂，还是趁开场前自己去玩了一下。

图7：这里是卖索尼产品的摊位，一会儿的PSV首发仪式也在这里举行，两侧卖PS3等商品的地方还好，专卖PSV的柜台后来一直没闲着。

图8：正在瞎逛，突然看到了这几位！Andrew House、安田哲彦、小野义德、原田胜宏！赶紧先拍几张照片，然后准备签名板和笔！

图9：原田胜宏的签名最有特色，除了自己的名字，还会画一个卡通的三岛一八。而且他态度非常认真，还自带了专门的签名笔。

图10：面对爱搞怪的小野义德，小沛整个人都僵硬了，其实我也是个不太正常的家伙。后来又碰到小野几次，都给我留下了深刻的印象。到现在还非常遗憾的是，当时应该问问他《街霸5》什么时候开始做。

图11：据说原田胜宏以前也是个正常人，但和小野接触后也变得爱搞怪了，你看连小沛我都被感染，和原田胜宏摆出了一样的POSE。

图12：这个……和安田哲彦先生拍照就不要太调皮了。我真想问问他有没有考虑汉化《大蛇无双2》，我惦记这个问题不是一天两天了。另外打算问问安田先生能不能送我一台psv啊，现场排队已经完全没有希望了，真的后悔自己不会说日语。

港版PS Vita首发仪式



首发仪式即将开始，安田先生和Andrew House先生与手捧PSV的showgirl们合影留念，现场的记者非常多，可惜大家看不到画面外的情况。合影之后，showgirl们沿着排队的路线一字排开，准备迎接首批进场购买PSV的玩家，因为这些人都是提前几天排队，所以欢迎仪式也格外隆重。





















图1：不好意思，其中一个showgirl非常吸引眼球，虽然长相不算非常出色，但“整体素质”还不错，其他记者的镜头也基本瞄准了她。

图2：就在我拍得正起劲的时候，旁边突然过来一个人，竟然是小野义德。他手持布兰卡的玩偶在拍showgirl，不知道合成出来是什么样子。

图3：等待了许久之后，购买PSV的玩家们终于进场了。排在第一的玩家一身标准宅男打扮，而且还戴着口罩，据说他是提前三天排队的。

图4：在众人的簇拥下，这位玩家开始挑选想要买的主机、配件和游戏。安田先生在旁边看着，乐得嘴都合不拢了，笑容异常灿烂。

图5：待这位玩家挑选完购买的产品之后，再度与安田先生和Andrew先生合影。此刻现场的闪光灯有如白昼，现场还放礼花炮来庆祝。这位第一个购得PSV的玩家在showgirl的指导下，检查包装内的物品是否齐全。不知道是他自己想要检查，还是主办方有意为之。最后，这位玩家手持拆开包装的PSV向媒体展示。尽管他一直戴着口罩，但我明显看到他高兴得嘴都快咧到后脑勺了。

图6：再看看排在第二名到前十名的玩家，虽然能够最快买到心爱的掌机，但与第一名相比明显受到了媒体的冷落，不过也乐得清闲。

图7：看完了现场的喜庆气氛，别忘了场外还有很多悲催的等待者。这仅仅是场外大厅里排队的玩家，估计大概有二、三百人。大厅里排队等待购机的人足够悲催了吗？错！看看楼梯间。也不知道从大厅的哪个口甩出去的队伍，数量也在几百人上下。不知道是不是错觉，总感觉大厅内的队伍不怎么移动，或许是前面的人挑选时间太长了，这些排队的人只好用聊天打发时间。

图8：当天展场里的备货量不是很大，似乎有500台左右。依照排队人数来看，那些在队尾的人是肯定买不到了，原来他们最悲催。

图9：SCEH在现场提供了一系列的购机优惠活动，除了PSV和各种配件周边的搭配之外，购物满一定金额之后还会有礼品赠送。

图10：中午时我到楼下休息，发现展览中心入口处已经摆上了“PS Vita售罄”的牌子，很多没买到的玩家只能败兴而归，并且第二天继续排队。

精彩纷呈的舞台活动

入口处的舞台不断有表演或者采访等活动，这是一开始由开发人员向现场观众介绍PSV的一些功能。之后的舞台表演越来越精彩。

图1：这是一个关于《神秘海域 黄金深渊》的表演，几个人在抢一个宝箱，之间还有拳脚和枪战，几个演员都非常卖力，引得一片喝彩声。

图2：就在几个人打得不可开交的时候，一个外国胖子手持喷子走上了台，这个胖子所向无敌，将所有人干掉后得到了宝箱里的PSV。

图3：原来这个胖子就是《神秘海域 黄金深渊》的制作人VICTOR HARRIS。接下来他接受了采访并且现场讲解了游戏的部分内容。

图4：原田胜宏和一个妆扮成凌小雨的女孩对战《铁拳TT2》，原田一点儿也不怜香惜玉，三两下就把对方KO了，台下一片嘘声。

图5：小野义德一上台就“大打出手”，强迫原田胜宏穿上和他一样的衣服，然后和他一起介绍《街霸X铁拳》这款游戏。

图6：原田公开了游戏中将加入风间飞鸟这个角色，并且现场出现了飞鸟的COSER，这令小野义德大为生气，因为他身边没有街霸的COSER。

图7：之后他们进行了一场选用多罗猫的较量，这一黑一白两只猫明显在模仿三岛一八和隆，感觉它们的出现就是为了体现PS3版的特色。

图8：现场还举办了一系列的比赛，第一个就是两个人比赛谁能接住更多的彩球。小野义德趁原田不注意，还偷偷去捡掉在地上的球。风间飞鸟也倒戈向小野义德，把很多球递给了小野。而小野更色色地要求她再递一次，具体什么原因，大家看图就明白了。

图9：后面的比赛是一个比划一个猜。玩家背对屏幕，小野和原田两人比划屏幕中的人物。最后原田输了，代价就是要穿上莉莉的衣服。原田装扮好一上场全体都沸腾了！小野和他合影时也忍不住仰天大笑。





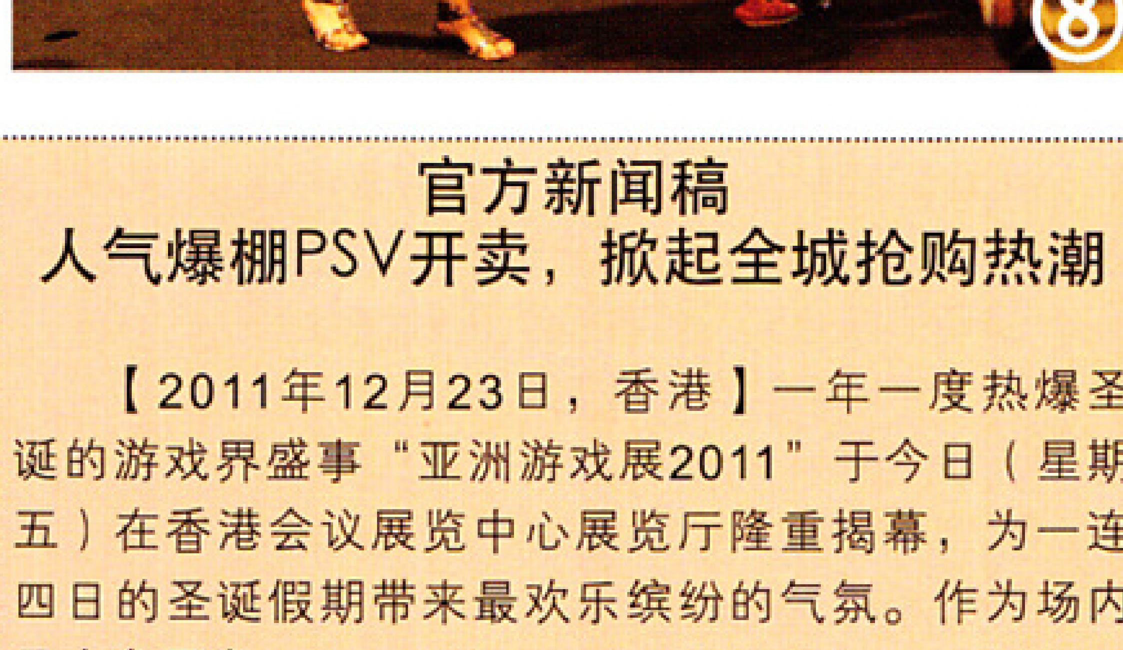




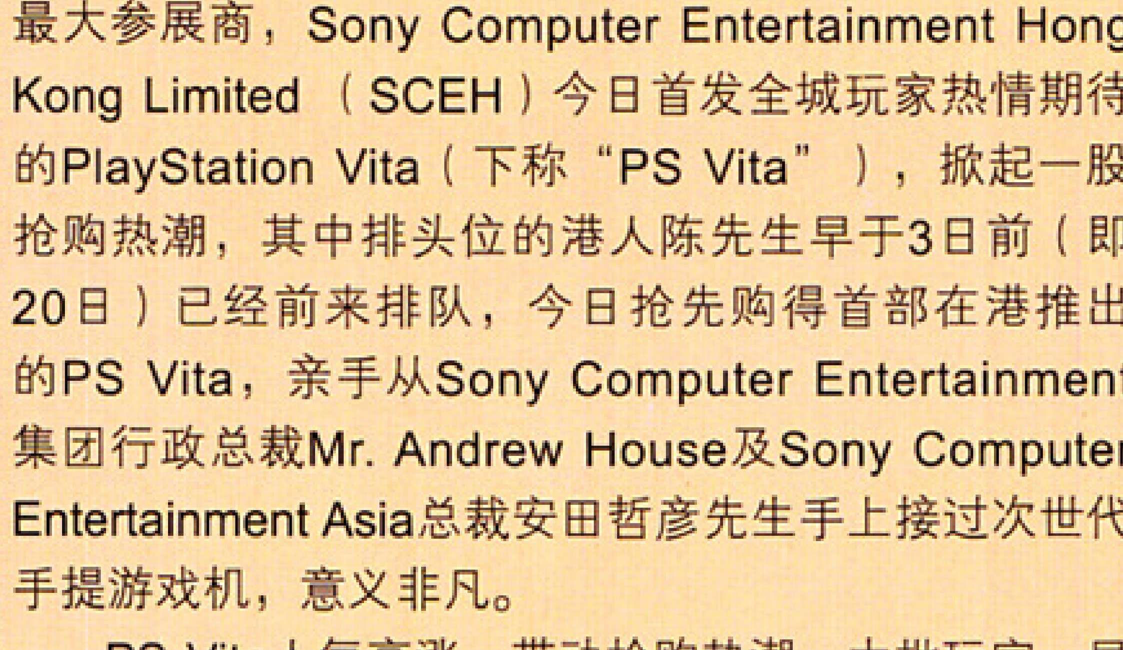




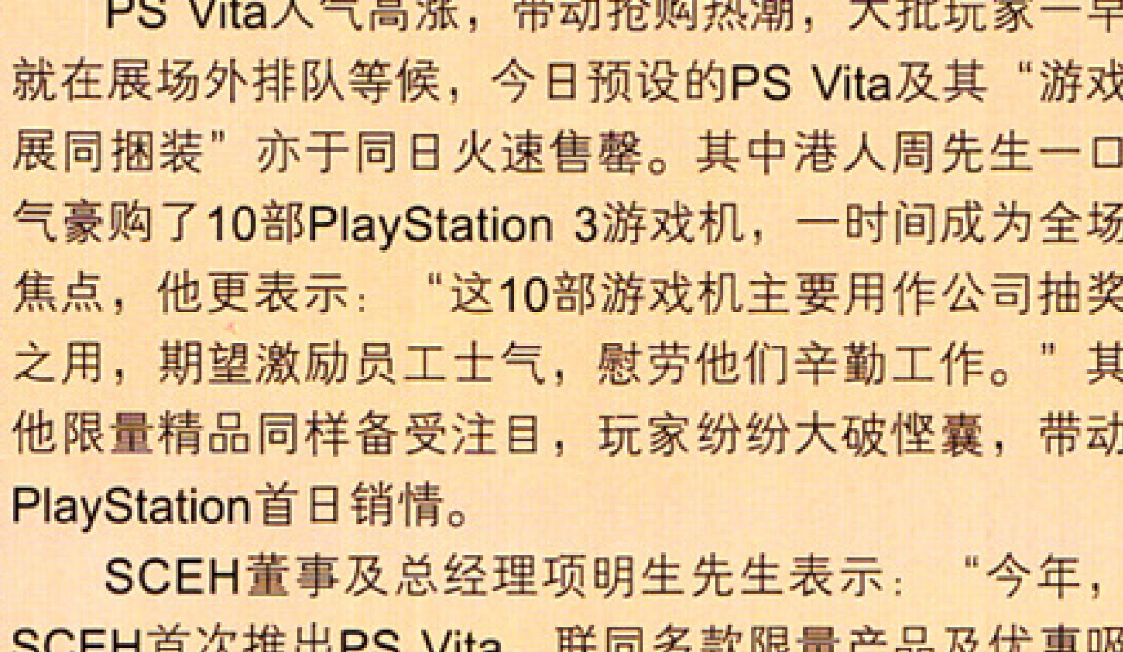














官方新闻稿
人气爆棚PSV开卖，掀起全城抢购热潮

【2011年12月23日，香港】一年一度热爆圣诞的游戏界盛事“亚洲游戏展2011”于今日（星期五）在香港会议展览中心展览厅隆重揭幕，为一连四日的圣诞假期带来最欢乐缤纷的气氛。作为场内最大参展商，Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited（SCEH）今日首发全城玩家热情期待的PlayStation Vita（下称“PS Vita”），掀起一股抢购热潮，其中排头位的港人陈先生早于3日前（即20日）已经前来排队，今日抢先购得首部在港推出的PS Vita，亲手从Sony Computer Entertainment集团行政总裁Mr. Andrew House及Sony Computer Entertainment Asia总裁安田哲彦先生手上接过次世代手提游戏机，意义非凡。

PS Vita人气高涨，带动抢购热潮，大批玩家一早就在展场外排队等候，今日预设的PS Vita及其“游戏展同捆装”亦于同日火速售罄。其中港人周先生一口气豪购了10部PlayStation 3游戏机，一时间成为全场焦点，他更表示：“这10部游戏机主要用作公司抽奖之用，期望激励员工士气，慰劳他们辛勤工作。”其他限量精品同样备受注目，玩家纷纷大破悭囊，带动PlayStation首日销情。

SCEH董事及总经理项明生先生表示：“今年，SCEH首次推出PS Vita，联同多款限量产品及优惠吸引机迷入场消费，首日反应十分踊跃。第一日的销情有305万，较去年同日上升13%，相信未来三日圣诞假期将会吸引更多捧场客，预期今年的销情约有15%的升幅，更上一层楼。”

同时，由SCEH特意推出“游戏展$6,000计划”，预备共100套限量礼品包，内附全城热抢的手提游戏机PS Vita及家用游戏机PS3各一部、两套精彩游戏软件，以及由南亚基层妇女亲自刺绣的颈巾，鼓励市民将政府派发的$6,000元到游戏展良心消费，成功得到大批机迷踊跃支持，响应慈善活动；100套限量礼品包，首日25套在开始发售后瞬即全部卖出。

另外，SCEH重金礼聘的“社交铁人”Eminleo，亦展开其“万元日薪”的超级筝工工作，首日现身会场，全程直击至潮设计“PS格斗擂台”的激战实录，率先与来自日本的MAGO及台湾的GAMERBEE两位著名格斗好手比拼，吸引不少机迷驻足观战。亦有不少玩家闻风赶至，纷纷报名与台上两名高手对垒。台下观众均看得出神，一时屏息静气，一时欢呼声雷动，为现场加添紧张炽热气氛！

今年，SCEH亦邀请得多名青春可人的PS Girl现身会场，入场朋友今日均十分踊跃，于场内四出寻找PS Girl身上的“嘟嘟码”，并透过“PS Vita赏嘟”手机程序，纷纷参与“PS Vita赏嘟-嘟嘟码游戏”，赢取“PlayStation 8GB USB手指”，以及多款限量游戏精品，务求令入场玩家满载而归。首日玩家反应十分热烈，截至下午2时，已换走近200份礼品。

现场部分展台报道





2011亚洲游戏展参展厂商以香港索尼电脑娱乐（SCEH）的PS家族摊位为最大的部分，约占了参展厂商的一半以上。一进展场就可以看到正对入口处，斗大的“PlayStation Vita（PS Vita）”标志，并且以幅员广大的试玩区提供玩家试玩。并且看到提供了多款首发游戏《神秘海域 黄金深渊》、《终极漫画英雄vs.Capcom 3》、《忍道2 散华》以及《真三国无双NEXT》等等作品。

值得一提的是，现场也展出了在PS Vita上游玩《怪物猎人 携带版3rd》的试玩机台，可以看到在支持PSP下载游戏的PS Vita上运作3rd画面表现十分的亮丽，展现出和PSP不同的画面质感。

而才上市不久的PS Vita也在展场摆出了大规模的阵仗贩卖，现场还推出了多种优惠组合。购买人潮也十分踊跃，在25日就已全数贩卖一空。







在主打PS Vita的区域之外，也以广大的区域搭建了PS3主机的游戏体验区，独自搭建围起的蓝白色调试玩区中，展出了多款近期推出的强力主打作品。

而紧邻PS3主机游戏体验区，在右侧也摆设了以可爱轻松街景主题的PS Move的试玩区，强调出主打轻度玩家的互动游戏路线。并且在另一侧也设置了PlayStation Network（PSN）的宣传区，向玩家介绍PS系列的网络服务体验。

而在PS3主机游戏体验区的左侧，摆设一系列格斗游戏的体验区，场地布置也十分别出心裁，摊位屋顶可以看到令不少玩家感到眼熟的“隆VS一八”巨大祭典灯饰。而摊位本身也配合了“格斗”主题，以擂台缆绳把整个区域包围，并且以蓝色和红色角落隔出两个区域分别展示CAPCOM的《街霸X铁拳》和NAMCO BANDAI的《铁拳 双重组合》，呈现出分庭抗礼的感觉。

而另一头则是白色角落展出了《格斗之王XIII》以及《灵魂能力5》两款作品，摊位整体以擂台风格统一配置，十分令人感到有格斗祭典的风味。

而除了占地最为广大的SCE摊位之外，香港BANDAI也以现在当红的人气漫画《海贼王》为主题展出摊位，摆设了《海贼王》的人物模型商品，以及即将推出的APP手机游戏。除此之外，现场也可以看到新浪微博、香港智傲的《暗三国Online》等等其他的参展厂商于现场摆出摊位。

在会场的一侧规划了一大区域提供Cosplay的参加者换装以及休息，而当天进入下午之后活动人潮渐渐现，现场的Cosplay玩家也渐渐作好准备在会场中现身。而香港地区和台湾流行的作品大致相同，现场除了电玩作品之外，也有很大一部分的动漫作品角色现身。并且有趣的一点是本次活动的参加者并不乏年龄层较低的年轻Cosplay玩家，可以一窥ACG文化在香港地区的年龄层和年轻玩家的积极参与度。



《FF13-2》鸟山求专访



本次的亚洲电玩展安排了一些游戏制作人的专访，可是因为举办地为香港，所以翻译讲的是粤语，这可苦坏了我们这些来自内地的媒体。并且由于SCE方面事后也没有提供给我们详细的采访笔录，导致很多采访内容不全。以下我们选择了前不久刚发售的《最终幻想XIII-2》的总监鸟山求的专访内容，他针对游戏的世界观、战斗系统以及人物角色进行了回答，并向回应了关于中文版以及下载项目的各种情报。



记者■《最终幻想XIII-2》的世界观相当庞大，如果没有接触过前作《最终幻想XIII》的新玩家，该如何顺利的进入《最终幻想XIII-2》的世界观之中？

鸟山■在游戏开始时，首次接触的玩家可以选择游戏开头画面为初学者准备的《最终幻想XIII》故事大纲回顾部分开始游玩，可以藉由故事的导读来使玩家快速的了解世界观。并且这次玩家将以全新角色诺艾尔为视点进行故事，他并不了解雷光一行人在前作的经历，也不了解世界的现况。所以，玩家只要站在诺艾尔的视点来游玩，就可以一步步的进入《最终幻





想XIII-2》的世界。

记者■那在本作之中，收集自己的怪物并将之培育成长想必是游戏的乐趣之一，除了怪物之外，战斗系统上还有什么需要注意的重点要素？

鸟山■战斗系统上来说，收集并且尝试看看自己的怪物可以培育成长到什么地步果然还是游戏的一大乐趣。除此之外，游戏中还准备了前作就具备的要素水晶盘。并且和角色的水晶盘不同，另外帮每种怪物都准备了各自的水晶盘可供培育。而在培育一种怪物到一定程度之后，可以将水晶盘的能力继承给下一只怪物继续培育，藉由这个方式可以使怪物越来越强。

记者■本作中可以将遭遇的怪物收为队伍伙伴，FF系列没有收录过类似这种收服怪物的要素，此项创新突破的开发缘由是？

鸟山■如果追根究底来说的话，我们想要针对前作受到玩家批判的部分来作出全面的改进。首先我们想要增加玩家可以自由选择的要素，在前作中队伍的成员皆为固定加入的剧情角色，在成长上也有一定的培育极限，并且也有部分阵型只能在这段故事之后使用诸多限制。总而言之想要作出些突破，令玩家可以在喜欢的时候使用喜欢的成员战斗。而之前的阵式变换系统中最多可以设定全六种的阵型战斗。而本作中藉由收录了怪物系统，令玩家可以创造出更加多变独特的典范转换阵型。

记者■请问可以为玩家介绍一下水晶盘系统的概要及内容吗？

鸟山■在前作的水晶盘会根据剧情章节的进展，有设下各种条件以及限制可以选择的路线，在结论上来说会变成每个角色只会有固定的成长方式；而在本作之中则变成在任何时机都可以没有限制的培育成员，并且可以重复好几轮不断重新的培育水晶盘，而且在第二轮之后会附上奖励，将可以培育出深具个人特色的队伍。

记者■那关于剧本的问题，前作是由鸟山先生操刀，而本作是因为什么考虑而交由经手过《王国之心》和《最终幻想X-2》的渡边大佑操刀呢？

鸟山■并不是有所谓的大变动，而是原本《最终幻想XIII》渡边就参与其中，也并不是换了一个新的剧本作家，只是这次把负责的工作和职称明确化，开发团队的合作模式还是和之前相同。

记者■那提到了关于角色之间的关系，很多玩家对于莎拉、诺艾尔、冰雪的“三角关系”讨论十分热烈。对于三人的关系是否会有不同的分歧结局？

鸟山■本作并不是以恋爱游戏的方向来制作，所以并没有着重在男女感情上的描写，应该说莎拉、诺艾尔、冰雪三人各自都有自己思念的人，大概是这种感觉的关系。还有冰雪并不是那种会在意细节的类型，就算是多出了一个诺艾尔，他的言行也跟以往一致没有什么改变。

记者■《最终幻想XIII-2》中的主要反派盖亚斯十分抢眼，这位具有压倒性力量的反派在故事之中的定位何在？

鸟山■可以看到盖亚斯在标题LOGO和雷光并列，而在本作雷光可以说是已经成为了如同神一般的存在，而盖亚斯则是可以灭绝神的存在，算是系列中最强大的敌人来阻挡在玩家的面前。当然，他也是抱持着属于自己的信念，玩家不妨想象一下他抱持了什么想法而战，来体验盖亚斯的魅力。

记者■那雷光在本作的处境是？

鸟山■雷光在本作中是在名为瓦尔哈拉的异世界，守护艾铎女神的骑士，并和威胁女神性命的盖亚斯日复一日的对抗。至于雷光为何会在此战斗，答案随着故事进行会渐渐解开。

记者■那关于《最终幻想XIII-3》制作的可能性？

鸟山■这次的《最终幻想XIII-2》不光是以单片BD/DVD游戏片的方式推出，藉由不断放出的下载项目，XIII-2的世界会不断延伸扩展。现在也正好是日本地区下载项目刚放出的时期，之后也会接连放出新的下载项目，还请期待XIII-2世界进一步的扩展。

记者■那中文版也会推出上述的下载项目吗？

鸟山■还是得先等2012年1月31日《最终幻想XIII-2》中文版推出之后，再来讨论下载项目的推出流程。请期待进一步的发表。

记者■《最终幻想XIII》一开始是PS3平台独占，而《最终幻想XIII-2》则是一开始就宣布为跨平台制作，那今后《最终幻想》的平台战略为？会针对特定平台制作游戏，或是以跨平台为目标开发？

鸟山■因为过去每作都会根据不同战略而决定不同平台，所以在现在的时间点也还不清楚今后的平台，当初《最终幻想XIII》只推出了PS3版，之后才推出了Xbox360版，也在那个时候建立了跨平台的技术，之后也确定了跨平台推出的原则。

记者■这次中文化的消息比当初XIII发布的间隔更短，这次是在制作时就已经打算要做中文化了吗？

鸟山■当初在制作《最终幻想XIII》时是在完成了日文版以及英文版之后，才开始制作亚洲版。但在之后宣传期间巡回亚洲之后，才感受到原来在亚洲有这么多《最终幻想》的支持者，所以在本次制作时期开始就决定将会推出五种语言版本，而中文也一开始就包含在其中。

记者■这次特典很惊喜的收录了UBISOFT招牌动作游戏《刺客信条》的下载服装，这是否意味着之后会有更多与UBI或是其他的合作企画？

鸟山■截至目前只发表了一部分的下载项目，我也希望接下来可以带给玩家一些惊喜。

记者■那有可能和《使命召唤 现代战争3》推出合作企划吗？（注：本作在日本地区为SQUARE ENIX代理发行。）

鸟山■如果可以合作的话那真的很厉害呢！（笑）

记者■那《勇者斗恶龙》如何呢？

鸟山■《勇者斗恶龙》？！果然……真的想作看呢……（引起现场一阵热烈讨论）

记者■有没有对中国玩家想说的话？

鸟山■本次中文版能和世界各语言版本同时推出，最主要是能感受到亚洲各位玩家的热情，也希望各位玩家都能游玩《最终幻想XIII-2》，继续支持《最终幻想》系列在亚洲的发展，同时也可以分给我们一些精力和热情。







Showgirl及Cosplay图片赏

























尾声：AGS点亮圣诞







展览尾声时，大会邀请不同的参展商一同出席亚洲游戏展 2011 闭幕典礼，为本次游戏展划上圆满句点。亚洲游戏控股有限公司项目及活动统筹总监陈依慧在台上表示：“本人谨代表大会感谢参展商、各界玩家参与第十届亚洲游戏展 2011，一同见证亚洲游戏业界盛事。一连四天的游戏展满载精彩丰富的活动，除了得到玩家的热烈支持外，本年我们更得到一家大小、女性们的踊跃参与，为整个活动增色不少，也充分反映亚洲游戏展已成功取得香港民众支持，成为圣诞假期的好去处之一。”



作为大会最大参展商的Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited的董事及总经理项明生十分支持创意媒体的发展，并期望在未来的游戏展能看到香港创作出受世界欢迎的电玩游戏。

最后，亚洲游戏控股有限公司项目及活动统筹总监陈依慧亦为明年的亚洲游戏展作出期盼，并表示：“很高兴本届游戏展的入场人次打破去年纪录，入场人次达47.2万。今年游戏展中一个最大亮点为”亚洲游戏，光影十年“，并成功吸引广泛的注意到场一同回味游戏趣味。我们期望明年能更积极推动游戏文化交流，不断培育更多更出色的香港游戏创作人及游戏作品，发掘有趣、富创意的创作。”



除了大会主办的舞台以及闭幕活动之外，在四日之间现场也在PlayStation舞台区举办了多样化的舞台活动，其中在现场邀请到了《最终幻想》系列的两位制作人桥本真司以及鸟山求来到现场，向香港玩家介绍了《Dissidia 012 Final Fantasy》的促销活动，以及以《最终幻想XIII-2》为主体的中文版游戏展示。





在一连串展示和消息的宣布之后，制作人和现场玩家互动进行有奖征答活动，并送出了《最终幻想XIII》一系列的人物模型，并和玩家合影留念。

除了《最终幻想》的重量级制作人之外，还请到了《真三国无双NEXT》的两位知名制作人庄知彦以及小笠原贤一来到现场和玩家互动。除了介绍游戏特色之外，还实际试玩展示游戏的内容和活用新平台PS Vita的新机能，令现场玩家感到一阵惊艳。除此之外，PlayStation舞台区也举办了由BANDAI Asia跟SCEA、NAMCO BANDAI Partners所主导的《机动战士高达 极限 VS.》的香港地区决赛。





四天的游戏展很快就过去了，尽管时间短暂，但给我留下了深刻的印象。就如同香港圣诞节的夜景，维多利亚港的灯火不只在圣诞夜绽放，它将留在每一位到访者的心中。



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期 12.17-1.5

33分 神秘海域 黄金深渊



PSV

Bend Game Studio
2011年12月17日　1人
动作冒险　12岁以上

本作是《神秘海域》系列首款PSV作品，游戏活用PSV的机能，加入了双面触摸以及倾斜动态操作，再加上PSV强大的图像处理技术，使得玩家可以在小小的掌机上感受到如同家用机画面一般的游戏。

推荐人群：
- UC系列玩家；
- 夺宝探险类游戏爱好者；
- 考古学家；
- 第一时间入手PSV的人

31分 真·三国无双 NEXT



PSV

KOEI TECMO
2011年12月17日　1人
动作　12岁以上

本作是无双系列登陆PSV平台第一款作品，游戏继承系列一贯的一骑当千爽快感，并且利用PSV多点触控以及六轴感应等功能为玩家带来不同与以往的无双感受，同时运用连线功能增加玩家间的交流互动。

推荐人群：
- 无双系列FANS；
- 砍草类游戏爱好者；
- 想体验全新无双的玩家；
- 第一时间入手PSV的人

主任 宇多田



PSV发售了肯定是要把时间献给这位掌机新宠啊，正好这期我负责《黄金深渊》的相关攻略，所以顺理成章的成功霸占了编辑部的PSV，不得不说技术的索尼是有两把刷子，这小小的掌机虽然外形并不是太好看，但是游戏绝对是次世代家用机水准！记得当时第一次玩到PSP时我就很感慨掌机的进化，而这次更是让我感到震惊，就算在摸到机器之前已经看过无数的相关宣传影像，但是真正玩到游戏时还是会感慨：可以在掌机上玩到这样堪比家用机画面的游戏，咱这辈子值了！

《神秘海域 黄金深渊》：虽然不是出自顽皮狗之手，但是Bend制作组没有让我们失望，作为PSV首发游戏中数一数二的大作，本作素质着实优秀，首先游戏流程绝对诚意满满，其次之前没什么难度的宝藏收集在本作中变得稍微有些难度，不刻意寻找的话一周目下来真的找不到几个，其次对应PSV的独有触摸功能也比较新鲜，不过尝试了几次之后我还是更喜欢传统的按键操作……

《真·三国无双 NEXT》：PSV首发游戏里我只对《黄金深渊》和本作这两款游戏感兴趣，这次在全新掌机上的无双新作，给人的感受也是全新的，配合PSV的触摸功能攻城拔寨独有一番乐趣，而与武将的单挑也是代入感十足，隐藏了体力槽的设定让游戏感觉也为之改变，有时候我甚至会有一种玩FPS游戏的错觉，而角色必杀的特写更是无比华丽，王元姬依旧是十分养眼啊！

科员 蔬菜汁



PSV终于来了，托编辑部的福，我也蹭上了，感谢领导。感觉不是特别好玩，画面挺美的，详细的感受写在下面。又出了这么多游戏，带着"真烦，又该试玩了"的心情，极不情愿的拿起了游戏手柄和掌机。我已经记不清到底是什么时候，那种兴奋雀跃的跃跃欲试的心情变成了"真烦，又该试玩了"的心情。即使是小白鼠，也有自己的想法，即便摆脱不了被关在铁笼子里的命运，也会抓住一切机会进行反击，下面就是小白鼠蔬菜汁这次在不得不玩新游戏体验时的感受和心得。

《神秘海域 黄金深渊》：说实话这游戏刚上手的时候真有点晕，倒不是画面，主要是操控方法，不过大部分都可以用触控来代替，比如行走攀爬的路线、在悬崖边上击倒敌人等等。景色很漂亮，用摇杆瞄准的时候不太适应，因为没玩过其他几代，不太了解主线和本作一贯的风格套路，所以感觉提示少了点，绕来绕去的觉得略微有些枯燥，耽搁时间太长时，直接提示玩家路线比较好。

《真·三国无双 NEXT》：结合新掌机的特性，有很多特殊玩法，每个角色都增加了新操纵方式的神速乱舞，画面也很不错。音效没的说，从哎呦喂到啪啪啪，全都能让人浑身为之一振，即使是在学习了一天完全提不起精神或者工作了一天累的吭哧瘪肚的情况下，依然能够让你忽然有一种醍醐灌顶的感觉。虽然之前说过了画面，但还要强调一下，本作的画面确实给人以"霍"的感觉。

清洁工 小沛



越到年前越忙，玩游戏的时间很少，能抽空的话也就是玩玩各种无双作品，因为这类游戏基本不费脑子，纯粹打发时间而已。本次评论的作品中有不少我喜欢的游戏，特别是《大蛇无双2》，到底为什么喜欢就不多说了，我的评分里会提到。另外我还是要多少抱怨一下PSV的首发作品，数量虽然还可以，但让人印象深刻的实在不多，加上依照游戏发售表来看，会有相当长的一段时间里没有大作发售，看来买了PSV的玩家也要像当初3DS一样，只能捧着新主机，去玩过去的老游戏了。

《神秘海域 黄金深渊》：PSV首发中数一数二的好游戏，画面就像是缩小版的PS3游戏，只不过操作上有些画蛇添足，明明用按键操作会更加方便，却用到触摸屏。我觉得这个问题是目前PSV游戏的通病，就像是3DS的游戏非要3D画面一样，根本用不着，就是为了表示不浪费主机的机能罢了。本作虽然是外包作品，但如果不知情的话一定以为是原厂作品，因为素质方面毫无问题。

《真·三国无双 NEXT》：最近无双太多了，作为PSV首发作品，本作给我的最大感触就是画面不错，但整体缺乏新意。不就是掌机版的356么？你老老实实复刻一下，再把《猛将传》里的东西一并复制过去其实也算厚道，但本作显然想要与《356》有所区别，特别是想要符合PSV的特性，我感觉本作就是个外传作品，里面的很多新模式尽管突破很大，但未必能讨好喜欢无双的玩家。

被研究 赤银



跟风，对PSV的感觉：这MP5不错。这大屏幕拿来看动画真是爽，720P毫无压力。听歌还凑合，没有大记忆卡都不好意思入手啊，已经攒了4、5G的mp3我情何以堪。此外没啥好说的了，新游戏暂时没有我的菜，等P4G了。最近甚忙，猎人3哥刚爬上HR4，又没人跟咱联机，于是缓慢进行中。龙哥貌似打算买美版3DS了，又是一个背叛猎团的家伙，唉。心灵写真有些想入但是总感觉会坑爹，就像这期的SD高达一样。但愿下个月的新LP不要让人失望，虽然咱的游戏已经有攒到玩不过来的趋势了吧。

《神秘海域 黄金深渊》：确实跑动起来掌握不好方向的话会有些晕，习惯了能好一点。游戏整体继承了系列波斯王子+古墓丽影的风格。给人一种不过不失的感觉。不过画面确实真心给力，仿佛风景画般的背景令人身临其境。虽然操作上很多利用PSV机能的地方，但是习惯了原本按键操作的话还是那边比较简便一点。人物剧情解谜等等虽然值得一玩，但却也算不上有着 非玩不可的魅力。

《真·三国无双 NEXT》：配合PSV机能的无双新玩法，加上大屏幕带来的掌上魄力，的确有那么一种新世代无双的感觉呢。虽然割草的属性还是换汤不换药吧。或许经典的历史题材令人百看不厌吧，就像各种经典名著的电影电视剧无数次翻拍重演一样。虽然近年来无双进化的余地越来越小，但续作确一直层出不穷，试想一下无双系列会因为啥而结束，貌似就算光荣倒了也不大可能呢。

研究中心公告

34分

大众高尔夫6



PSV

SCE
2011年12月17日 多人
体育竞技 全年龄

本系列在日本被誉为“国民高尔夫游戏”而深受人们喜爱，玩法简单但想要玩精还是很有挑战性的。作为PS系主机保驾护航的游戏，系列每作都有百万销量，可以说本系列是目前最知名的高尔夫球游戏。

推荐人群
国名高尔夫游戏FANS；
高尔夫运动爱好者；
联机游戏爱好者；
向往老鹰的人……

国民级的高尔夫游戏可不是盖的，而且这次可是实至名归的正统续作，虽然我对这游戏了解也只限于PSP上的两作，但是身边却有很多朋友是这系列游戏的忠实拥簇，对于他们来说PSV首发游戏中这游戏是必入的，而我也有幸蹭着玩了一下，对于高尔夫这项运动来说本作已经刻画的非常出色，各种球杆各种地形，没有高尔夫的基本认知还真玩不转这游戏。

PSV上的这款游戏，虽然归类为竞技游戏，但是游戏时带给玩家的绝不是以往的竞技游戏体验那么简单。首先，球场以及四周的景色非常、非常迷人，在打球的同时，可以全方位观看四周景色，也可以利用陀螺仪，始终保持前方主场地视角。放眼望去无边的绿、迷人的超短裙运动装小姑娘、无限角度一起构成了这部让人感觉就像在旅游观光一样的游戏。

本作是PSV首发软件中销量最高的，或许因为它距离前作有一段时间了，并且耐玩度丝毫不逊色于其他作品，严格来说要想把这款游戏玩到完美，消耗的时间不亚于无双。本作的画面非常清新可爱，各个细节方面比PS3版的5代都有不同程度的提升。国内有很多玩家对本系列都十分喜爱，而这款游戏也绝对配得上6代的正统编号，购买PSV的玩家一定别错过。

不知为啥我一直认为这个游戏的原作是韩国厂商的作品，貌似最先看到的是某作的韩文版所以就形成思维障碍了，我错了。运动类游戏一向是我的苦手，这款也不例外。和其他PSV首发游戏里面的外传移植重制等不同，本作作为系列正统续作似乎显得更有诚意。不过个人感觉这次利用3G等的网上回合制对战很坑爹，但愿以后其他游戏的网战不会也这样。

33分

大蛇无双2



PS3 X360

KOEI TECMO
2011年12月22日 1~2人
动作 12岁以上

本作游戏收录角色数量超过120名，故事讲述为了打倒突然出现的巨大妖蛇，幸存的少数英杰将在仙界使者的帮助下穿梭时空，拯救原本已命丧黄泉的同伴，集结所有英杰之力共同对抗全人类的敌人远志吕。

推荐人群
妖魔无双爱好者；
砍草控；
喜欢刷刷刷的人；
穿越综合症患者

终于又可以在次世代家用机上感受群魔无双的魅力了，这次游戏史无前例的涵盖了战国三国等120名武将，游戏的穿越程度也比之前更为夸张，什么圣女贞德、黑龙等等都出来打酱油了，游戏手感依旧是无双的老样子，爽快感十足，地图也足够大，想要把这游戏刷到完美，绝对能累的手抽筋，年底有这款游戏我相信大家可以坚持到明年的《海贼无双》了。

首先给人留下深刻印象的还是打倒大量敌人带来的爽快感，能够轻松使用三位一体的真合体技，让人大感爽快。可以不用停止攻击、瞬间切换角色，可以说是战斗系统中给人印象最深的特点。另外，友好度和登场武将的数量，也让人眼前一亮。新剧本也给玩家带来不小的惊喜。一边与武将磨练友好度，一边炼成新武器，让冒险在割草之外充满了别样乐趣。

年末最给力的无双作品就是它了！虽然画面和356差不多，但它的前作是《大蛇无双Z》，于是感觉画面一下提升了很多。另外击破数多，也感觉十分爽快。游戏的对白和剧情是一大亮点，虽然有的人不屑这种穿越式无厘头的东西，但我觉得游戏的本质就是要让人放松，所以能够博大家一笑就达到目的了，只可惜本作至今没说要发售中文版，所以感觉十分遗憾。

这登场人数不能不说是很刺激了，全人满级&全武器就不知道刷到什么时候，这次还新加入了绊系统，全好感度什么的……幸好完美主义的我对这款游戏没什么怨念。和前作相比本作穿越的人们越发的无厘头了，真是归功于脱光社的合体了。相信DOA无双神马的不会远了。扯远了，除此之外回到过去啥的新要素倒不是很显眼，割草游戏嘛，要个爽快就够了。

31分

SD高达G世纪3D



3DS

NBGI
2011年12月22日 1人
策略模拟 全年龄

本作是集结了《高达》系列作品内容而展开战斗的《SD高达G世纪》系列最新作，游戏中将收录从初代《机动战士高达》到最新的《机动战士高达AGE》在内超过20部《高达》作品的机体、角色与剧情。

推荐人群
机动战士高达FANS；
G世纪系列玩家；
策略类游戏爱好者；
吉恩的残党……

《SD高达G世纪》系列一直都拥有着一批忠实的玩家群，本作甚至还专门推出了限定版的3DS，可见人气之高。而游戏收录了众多的《高达》系列作品，所有我们熟悉的人物与集体都会登场，加之3DS双屏幕，游戏战斗的时候战场相关信息也是一目了然，非常方便。游戏利用3DS的裸眼3D机能，在游戏中为我们呈现出更加立体更加震撼的演出效果。

与之前的系列作有些不同，首先是精简了复杂的部分，比如战斗时的防御和反击支援等，编成和开发指令更为简化。此外，还追加了复座和更多的精神指令，大大扩展了游戏时的战略性。在3D效果的渲染下，战斗魄力大大超越以前系列的旧有印象。机体的回复能力被削弱，所以让玩家觉得难度上升了不少。购买MS、强插驾驶员依然保留了本系列一贯的乐趣。

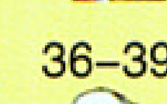
本作收录自初代至最新动画在内，超过20部《高达》作品的机体、角色与剧情，就光这一点，恐怕高达迷们就会视之为不能错过的作品。游戏运用上下屏来显示不同的信息，十分方便，这个方式虽然继承自以往，但略有改进。战斗画面采用CG动画搭配3D即时演算绘图构成，喜欢观看战斗动画的玩家可以打开3D效果，体验更具临场感的大魄力战斗场面。

本作其实很是让人失望的，从主推那扶不起阿斗的AGE就让人无限脱力。虽然新加入了副座式机体和精神等的新要素，但是原本被大家所乐道的设计开发捕获系统被大幅简化，大型战舰的形状区别、pinpoint，以及超一击等的经典设定也全部舍弃，被精神取代的人物技能系统，以及最难忍受的登场机体大幅缩减实在令人痛心。裸眼3D也实在很简陋。其他倒还好。

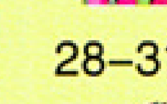
趁着PSV发售的余热，这次研究中心让我们来谈论一下PSV的话题，关于PSV每台只能帮顶一个PSN账号相信大家都清楚了，而如果你想要在一台已经帮顶账号的PSV上更改账号的话，首先需要初始化主机，之后还需要格式化记忆棒或者更换记忆棒，这样才可以重新帮顶新的账号。而关于PSV游戏的奖杯问题也比较特殊，首先PSV的游戏分为卡带自身存档以及记忆棒存档两种，记忆棒存档这种情况和PS3游戏一样，也就是说一款游戏可以在多台主机上获得奖杯；而卡带自身存档的游戏就不一样了，因为游戏本身已经存储了玩家获得奖杯的信息，所以把这个游戏放入别的主机中玩家会发现无权获得奖杯，这时我们需要删除游戏卡带的存档，之后才可以获得该游戏的对应奖杯。但是需要注意的是在卡带存档的游戏中有少数游戏是不能删除奖杯信息的，也就是说这种游戏只能在第一台机器上生成奖杯系统，之后其他主机是不能获得该游戏的对应奖杯的，这样做的目的就是有效降低游戏的二手交易，所以以后如果读者中有谁想要购买二手的PSV游戏卡带，千万要问清楚之后再入手，不然有你后悔的！

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36–39分——完全康复的患者


32–35分——轻度康复中患者


28–31分——轻度抑郁型患者


24–27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第二十七期！上期因为个别原因所以没能连载介绍限定版PS3主机，对此小熊深感愧疚！这期说什么也得留出页面来，所以这次专栏里小熊为大家带来了“限定版PS3主机第二弹”。话说限定版机器这东西谁都喜欢，如果我有钱恨不得每台都来一个，但是如今所谓的限定版无非就是比普通量产型主机出货量少一些，但真的说到限定版，应该是那种全球限量XX台，这样才有限定版的价值。而相比之下国外有很多技术宅喜欢自己动手制作属于自己的限定版主机，一台普普通通的机器经过人家的改造，瞬间变成华丽丽的限定版，要注意这限定版全球最多只有这一台，每每看到网上关于这种技术宅拯救世界的新闻，小熊就会佩服的五体投地啊！

关于潘多拉的拖稿问题，我在这几期专栏里都有提到，没想到这家伙还真吃激将法这东西，一边叫着我祖宗一边把稿子交了过来，这下终于可以把上期的文字补齐了，也算了却了我的一件心事，毕竟连载这东西时间隔的太久不好，在这里说明一下本期专栏右边一整页内容的作者是DR的读者潘多拉，不要有粗心的读者认为那是我写的回忆录，咱小熊的童年可是充满着欢乐，哪里会像他这么蛋疼！这篇文字是接续着312期DR中我的专栏的那部分文字，忘记之前那篇文字内容的读者建议先翻出312期杂志回顾一下，虽然看上去满满一页文字让人有些头晕眼花，不过请耐心读完，潘叔的故事依旧是那么惹人发笑，但是您在会心一笑的同时，是否也回忆起了曾经的什么往事呢？那么这期「くまの部屋」主题就叫“大杂烩很忙”！（喂喂！你究竟是多喜欢周杰伦啊！）

GT赛车5 限定版



PS3上最大牌的独占游戏是什么？不是奎爷肆虐神界的《战神》，也不是德雷克到处惹祸的《神秘海域》，而是由山内一典负责制作的真实赛车游戏《GT赛车5》。这款游戏从公布到发售，整整让玩家等待了五年，但是当本作发售之后玩家发现，这几年的耐心等待完全是值得的！这款媲美现实世界的赛车游戏让玩家们看到了PS3机能的强大，也让我们看到了山内一典精益求精的工作态度。而随着《GT赛车5》一同发售的这款限定版主机，采用了特殊的金属蓝配色，这种颜色不同于以往任何一款主机，仿佛车身喷漆一般的做工让这台限定版主机倍显尊贵，不过唯一遗憾的是除了颜色特殊之外这台主机上并没有明显的GT5标识，回想上期介绍过的MGS4限定版主机，人家那个好歹还有小小的一排字呢……

无尽传说 限定版



《无尽传说》可以说是今年数一数二的JRPG大作，销量也绝对对得起支持传说系列的玩家，NBGI更是乐呵呵的数钱数到收抽筋，这里说格题外话，欧美大作动辄千万的销量，而日本这边游戏卖过50W就算非常成功，这除了日本本土消费群人数限制的原因之外，也能看出如今日式游戏的处境是多么艰难。说到这次的《无尽传说》作为传说系列15周年纪念作品，本作的素质绝对对得起玩家，首先是我们熟悉的两位传说元老级人设强强联手，接着又请来了日本歌后滨崎步为游戏演唱主题曲，这些都让我们看出NBGI对本作的重视程度！前阵子传说制作小组纳入总公司让很多玩家担心以后的传说系列质量问题，我个人对此表示乐观态度，话说能赚钱的游戏谁忍心砸掉呢？纳入也只是因为公司管理方面的需要，以后的传说系列我相信还是会一如既往的出色。说了这么多让我们来看看这台限定版主机，黑色的基础色上印有金色与暗红的图案，这三种颜色组合在一起本身就非常漂亮，加之图案的华丽使得这台主机可以说是人见人爱！

双重国度 白色圣灰女王 限定版

这是一款人人都知道是好游戏，却没多少人为之掏腰包的游戏，当吉普力工作室遇到久石让大师时，这注定时一款神一样的作品，但是在如今JRPG整体萧条的大背景下，本作的销量实在让人高兴不起来。对我而言没有购买本作完全是因为同时间段内要买的游戏实在太多，而本作虽然我很喜欢，但相比之下还是选择了为其他游戏让路，这不得不说是我的损失，当然以后有机会我一定会把这游戏补上的！那童话一般的画面已经大师级的配乐，LEVEL 5让我们又找回了同年那单纯的欢乐！这台主机设计非常简洁，特殊的配色异常好看，我在看过实体机之后更是有这样的感触，这颜色就像我们怀念的同年一样香甜，也许我这种比喻很奇怪，但这就是此时此刻我最真实的感受，话说作为一名有收集手柄的强迫症患者，我想问一下有谁愿意送我个这主机的手柄？



海贼无双 限定版

这是本次介绍的限定版主机中唯一一个还没有发售的，定于明年3月1日发售的《海贼无双》是光荣的又一款无双系列作品，现在的无双可以说涉及面越来越广，作为超人气长篇动漫作品，OP一直拥有着可怕的人气，每次单行本推出都会创造一个又一个的销售记录，而这次游戏化更是让很多人激动不已，这其中也包括很多不怎么玩游戏的动漫爱好者。俗话说动漫游戏不分家，我相信在本作的影响下，又有一批之前分家的群体将投入到我们游戏的大家庭之中！【笑】话说这次的限定版主机华丽的一塌糊涂啊！这种颜色我称之为暗金色，主机上大大的路飞形象让人一眼就能看出这是OP的东西，而主机上的地图样式花纹不知道会不会采用镂空的设计，如果真的是那样的话这台主机就更拉风了！话说路飞一行人一直追寻的one piece到头来不会真的是这么一台限定版PS3吧？如果真的是这样的话，路飞估计会很开心的接受，但是娜美大姐头那边就不好说了……



– 写给年轻时的自己 续 –

-------接312期文字-------

三 多么美好的时光

承蒙电软抬爱，加上宇多田的支持，我刊发了一篇描写年轻时代窘迫遭遇的游戏文学，本想抒发自己少年时代对于游戏的喜爱之情，没想到却引起了不少玩家的小小共鸣，因此，在宇多田的威逼利诱下，我决定把这篇文字继续下去，算是报答所有玩家对电软的支持，对潘多拉的小爱，废话不说，翠花，上酸菜……啊，不，上稿件……

首先我要申明我是一个男人，因此我承认，我对女人是有着深刻的认识与喜爱的，所以我希望用女人做切入点，慢慢展开我们今天的话题（正说着后面一个37码高跟鞋就飞来了，接着是我家婆娘在那大喊，你丫说归说，别忘了你是老娘的人……）

好吧，我忍，我永远都会记得一位伟大的哲学家说过的话，他说对待自己的女人要像对待皇后，这样的话，你就是国王，如果对待女人像一位泼妇，那么你就是奴隶，这是多么富有意味的话啊，其大概意思就是，对女人越好，她就会对你越好，可是我他娘悲催的发现，我不幸的摊上了一个开着外挂和我结婚的婆娘，她无赖的对我说：你要把我当皇后看待，我可以把你当奴隶使唤……原来这女人当初谈恋爱时用小鸟依人做成的茧，完全是为了以后河东狮吼涅槃的羽化在做准备……

想到这，我就想哭，世界，宇宙，对我很不公平。很多年前，我喜欢在夏天有风的日子里，盯着姑娘的裙子，而我却记不清那时候我到底多大，后来上中学了，我把这种爱好彻底的发扬光大，每次铃响上楼梯，我都和几个家伙假装系鞋带，等她们上完楼梯之后，我们便凑在一起说出看见的颜色，接着便是小小淫荡般的坏笑，课堂上，偶尔会很小心的把手中的笔碰落在地，然后猫在课桌下寻找美丽的风景，以至于后来，全班女生都提防般的穿牛仔裤，算是彻底断了我的念想。

于是，在没有女孩裙子看的时光里，我又喜欢上了路边的街机厅，其实我钻街机厅的目的是比一般的玩家高尚的，在绝大多数玩家苦练97或者豪血寺一族的当下，我更喜欢在旁边看着不知火舞在游戏中的本色演出，这妹子的身材实在是太火爆了，我不止一次在仔细思考，难道身体的某个部位在成长到一定程度大的时候，就会因为地球的引力而出现神奇的摆动效果吗？要真的是这样，那造物主还真是仁慈……（未成年人请勿YY）

好吧，有关女人的话题就先谈到这，因为我怕我再说下去，另一只37码的鞋子还会飞过来。

就像第一篇故事里面说的，我在高中毕业以后就没有再去读书，经过几个月的辛苦打工，我顺利的获得了人生的第一台主机，索尼的PS，一个乐得屁颠屁颠的青年，怀抱着花钱买来的快乐，在当时看来，是一件很煽情的桥段。

老爸拿着我花了600元买回来的机器，找了张VCD，问我，这东西能放洪湖赤卫队的电影吗？我说不能，只能玩游戏……

我爸没说什么，不一会，他又拿来一张邓丽君的老歌CD，问我这东西能放CD吗？我说不能，只能玩游戏……我爸又走开了。

于是我就听见我老爸不止一次的在我背后小声嘀咕：你这玩意买亏了……

亏就亏……俺乐意……

四 一生奋斗的开始

在09年的冬天，我认识了我的嫂子，具体是怎么认识的，我经过一番分析之后，确定是通过我哥哥认识的，因为我哥娶了我嫂子，所以我认识我嫂子……

我这位大嫂有个哥哥，而碰巧的是这个哥哥居然也喜欢玩游戏，而且还拥有一个家电维修店，这就更让我羡慕不已，要知道，很小的时候，我就对这个行当很感兴趣，我个人认为，对某个行当感兴趣，直接反映出这个人智商的高低，就好像我小时候的邻居多田宇，他从小就喜欢车，各种玩具车买了一大堆，结果后来成了蹬三轮车的，还有一个女孩叫什么我忘记了，小时候特别喜欢给玩具娃娃做衣服，高傲的简直就像个公主，我有一次偷看她蹲着撒尿，被她告诉我妈给我好一顿修理，结果这丫头后来成了裁缝。

所以，一个儿时的爱好，实际上，是可以影响到这个人一生的，只是，那个时候的宇多田要是能领悟到这一点，该有多好……

鉴于我和我嫂子，我哥哥，我嫂子的哥哥这些理不清的人际关系，我爸爸果断的把我送到了这个修理店做了学徒工，他美好的计划是：祈祷我用百分之90的天才脑细胞加上百分之10的辛勤努力，能很快学会一门手艺，将来赚钱娶媳妇抱孙子……而当时就很聪明的我，觉得既能学技能，还能满足我爸抱孙子的美好期望，又何乐而不为呢？

两年的家电维修学习之旅，就在09年的冬天，夹着漫天飞舞的小雪，浪漫的顺利起航了……

首先要说的事，我和我师父，实际上是一个型号的男人，喜爱游戏，并且都很聪明，是那种有点小聪明，但是却一定要显摆出来的家伙，这点很重要，这证明了我们做人实际，不掖着藏着，而这些评价，在生活中也是有据可查的，比如这个烤砖事件……

烤砖，是一个只属于我和我师父两个人才会懂的词汇，其来源于我们修理部的环境，我们这间维修部，是没有供热的，要知道，在东北这样的小城，很冷的冬天，没有供热意味着什么？意味着我们要自己搭建炉子自己买煤取暖，所以，每天，我到修理部的第一件事就是生火点炉子。

炉子尽管热起来了，但是脚底下还是冷啊，于是我和我师父想到一个绝佳的创意，那就是烤砖，什么是烤砖呢，就是在后面的房山头拿一块砖，放在炉子上面烤一会，等热量被砖吸收了，就把砖垫在脚下踩着，这样的话，脚就不觉得冷了……

结果有一天，我们俩在烤砖的时候，却发生了很严重的意外，因为我们俩烤着烤着，忽然闻到一股很强烈的尿骚味，于是我们就犯嘀咕，怎么会有这么暧昧而且代表领地所有权的味道出现呢，师父看了看砖头，又看了看我：是你尿的吗？

好吧，我承认这事是我干的，但是我敢说，师父，如果您允许我做一个DNA分析，我敢说，砖头里面一定还有您的……

烤砖事件刚刚告一段落，烤PS事件又接踵而至，还是发生在冬天，我背着PS上修理部，那天是恐龙危机2刚刚买到手的日子，新买的震动手柄也是第一次使用，所以我和师父几乎推掉了手上接到的一切杂活，专心准备通关。可能是因为天气寒冷的原因，我的机器放上碟片居然不工作，师傅说，放在炉子旁边烤烤吧，等机器恢复常温了，就能读盘了，我一想也在理，于是就把机器放在炉子边上了……

要不咋说悲剧总在不经意间发生呢，烤着烤着我们俩就把这事给忘记了，等到发现的时候，师父只对我说了6个字：你机器，变形了……

而人生就是那样的公平与喜怒无常，当你越是习惯获得快乐，满足于享受，悲伤就会悄悄的在你眼前出现，让你猝不及防.在一个通宵闯关的夜晚之后，我那600元钱买来的PS的光头就毫无预兆的损坏了，任凭我怎么擦拭，如何调节，那家伙都一副死猪不怕开水烫的架势，上电子游戏软件上面看看光头的价格，居然被炒到了400多的天价，而世嘉的DC居然因为停产，价格也跌到了800多元的谷底，我几乎是没有经过大脑的思考，就做出了一个决定——买一台DC，因为这个机器实在是太吸引我了，先是风林给出了梦游美国一个满分的评价，接着是索尼克2秒间60帧的唯美画面，最后我乖乖臣服于南梦宫灵魂能力的美丽杀下，再也振作不起来了，就在我准备强制戒掉对DC的思念，生化危机代号维罗妮卡和莎木，干干脆脆的秒杀了我。

蓝色蚊香标的DC，读盘声音一度让我崩溃。先说梦游美国，我发现一个从山脊赛车永濑丽子怀抱里挣脱的小男孩，是万万不能驾驭火箭这样的凶悍之物，这款游戏刚开始玩的那会儿，绝对是在煎熬自己脆弱的神经，换句话说，如果你想体会钻牛角尖的感觉，或者想体会失败的挫折感，那么就来玩梦游美国吧。但是奇怪的是，就是这样一款专业之极，绝不可能受大众玩家欢迎的游戏，全球排名第一的，会是我们中国人，这不得不说是我等玩家的骄傲，直到现在我都能记得这位大侠的名字，他就是梦美达人，桂林的李翊丰。

接着是莎木，说实话这款游戏我没有通过关，刚开始的时候，我惊叹这款游戏所用技术的高级，那画面实在是太让我惊喜了，我终于看见接近于3DCG般的即时演算画面了，但是玩着玩着，我又失去了兴趣，因为我觉得这个游戏很拖沓，情节拖沓，操作拖沓，以至于连读盘都很慢，对于一个急性子的我来说，我更喜欢用刀啊剑啊的干掉对方或者被对方干掉，所以，当绝大多数人肯定莎木的成功之后，我却在心中给了芭月凉一个很低的分数。

生化危机代号维罗妮卡是不可多得的经典，生化系列我认为最好的是生化2和维罗妮卡，而当我知道这款游戏的主要开发人员是世嘉的员工之后，我的敬畏之情就更加如滔滔江水连绵不绝了，那时候的我，还天真的认为，世嘉必将在某一天会重新崛起，诚意的拿出下一代的主机，重新争夺业界霸主的地位，然而几个月之后，当我听到这个巨人开始为索尼开发VR战士4的消息时，我知道，这个巨人已经颓废到了扶都扶不起来的地步了。

五 这绝不是终结

在经过一番如同穿越的情节之后，我又带着大家伙回到了我那段糗日子的时光里神游了一番，很多年后的今天，我开始反思，其实很多很多生命中有趣并且铭记的回忆，都扎堆在那段美好的时光里，而遗憾的是这些最美好的东西，又都是注定一去不复返的，因此趁着还能用双手打字，把这些东西写出来给你们看，这是一个聪明人应该具备的优良品质和无私精神，但是这些文字绝对不是终结，因为我已经成功的把我后买的PS装上了VCD解码板，可以用来看洪湖赤卫队的电影了，于是我兴冲冲的找我老爸，迫不及待的把这个好消息告诉他老人家，可谁知他老人家却对我说：你有时间帮我的PSP下载几个电影吧，我想看蓝燕演的3D肉蒲团……

而最终我也找到了那个说出皇后与奴隶关系的哲学家，他正是我那个想要看蓝燕电影的老爸！

とある赤銀の偽紅魔館

スカーレット

首先请让我感谢那些一直在关注着红魔馆的朋友们，真的谢谢。最近确实没有太多精力经营自己的专栏，而赤银又不喜欢随便找些读者的稿子应付事，于是……总之，抱歉。其实最应该说抱歉的是，对这个专栏本身说才对吧。不好意思冷落你了，今后还是要一起好好加油才行啊。嗯……虽然本期还是有些水吧。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.36		2012年1月1X日	
	新游戏推荐	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	重生的17岁

進化ヲ目撃セヨ。

マテリアルブレイブ MATERIAL BRAVE

2012年3月23日発売

菊池政治/ポコ/平つくね　企画屋

『Unite + reactioN』(ユナイトリアクション)　Vocal：KOTOKO　作詞：KOTOKO

神月 社[Mju:z]　戯画/TEAM BALDRHEAD

とある赤銀の遊戯推薦

ゲームススメ

最近一直是赤银烤场和坑爹红模馆，好久没有其他栏目出没了呢，这次就采纳九姬同学的建议来做个游戏介绍吧。

不知道大家对戏画的“BALDR”系列是否有所认知呢？自1999年第一作《BALDR HEAD～武装金融外传～》发售至今系列已经走过了12个年头。《BALDR BULLET》、《BALDR FORCE》、《BALDR SKY》哪怕这些耳熟能详的名作你一个也没有听说过，KOTOKO歌姬为系列演唱的几首主题曲，想必在宅圈混过几年也会在不知不觉间有所耳闻过。而这个系列的最新作，也就是本次红魔馆为大家介绍的主角《MATERIAL BRAVE》即将于今年的3月23日与大家见面了，或许有人会说还早嘛，或许有人会问BALDR系列名字咋就没有BADLR了……闲话少叙，让我们这就开始吧。

由于日本近海的火山活动而诞生的【神尾城岛】
在那里发现的稀土中提取出稀少元素矿石【谜之矿】
因为这种物质世界的科学技术得到了爆发性的发展。
谜之矿的特性还不仅限于技术的进步。
通过与生物的【融合】能够给对象带来全新能力的超稀土类元素。
与谜之矿融合的存在，人类的话被称为【Unleashed（解放者）】，动植物则被称为【Neoplasm（肿瘤）】
揭示着其新的进化同时也拥有称为灾害的可能性。

成为研究谜之矿的特区神尾城岛。
来到在那里建成的为了培养能力者的学园【Unleashed Nursery解放者幼儿园】
【镝木遥步】得知自己的特殊能力【Engage】是用来强化异性特殊能力的稀有能力。
由于这种能力一上来就被女子们包围纠缠的遥步遇到了【王城叶】
相对的被学长拜托照顾自己的同时却与自己保持距离的她。
由于数奇的命运，为了击倒袭击岛上的肿瘤而不得不发动Engage能力的遥步和叶
通过【体液接触】——接吻而结合的二人。走出了向着新世界挑战的最初一步。

与更多女主角们的相遇、和未知怪物的战斗、敌对组织之间的纷争……遥步逐渐陷得越深
遥步的Engage隐藏的力量是什么？谜之矿的真相又是？岛背后隐藏的阴谋是？
以青空碧海和连缀的岛屿为舞台，充满欢笑、泪水、战斗与热血的校园生活如今，即将开始。





王城叶

能力:重全重美

重力支配。能够干涉、减轻、增加重力。

小个子女主角。自幼拥有能力住在学校的宿舍，但是由于某件事的影响而形成了不和人组队的别扭性格。性情粗暴、任性，而又纯情。当遥步来到学园时被学院长强制与遥步组队。叶自身虽然对组队一事心存异议，但由于生来热心的性格而开始照顾遥步。占有欲极强，不由分说把遥步当成自己的所有物。



爱丽卡·冯·奥夫修奈塔

能力: EDELWIND

气流操作。干涉气压，操纵身边的气流引起风。

傲娇女主角。没落贵族的末裔，世界屈指资产家的女儿。以作为解放者扬名而再兴家族为目标。自幼被进行大小姐教育，举止优雅。时刻保持美丽与优雅。常用高高在上的语气，拥有名副其实的能力，也就是所谓的天才。但是也有日本平民的一面，喜欢的食物是豆腐脑。和遥步在不同的小队作为队长，视遥步为对手。



上音真白

能力:冰姬的恶魔

温度低下。能制御分子运动将空气中的水分具现化。

无口女主角。自幼住在学校的宿舍，不知父母去向，因此作为特待生户籍在学园。被免去了作为解放者义务的实习。很少到学园中来，常一个人宅在宿舍里。虽然极少在其他人面前使用能力，但其作为特待生的强大恐怖能力被人所周知，并作为恐惧的对象。



御堂金光

能力: 辉铁玉钢

金属制御。主要对铁产生影响，令其，变质吸收放出等。

剑术女主角。谈吐古风的武士娘。性格慎重、一根筋、重情义。但是一旦遇到犯罪能力者便大脑充血，失去判断力。由于过去的经历比起"肿瘤"更优先将解放者无力化。人称"铁之光"。虽然平时对遥步很严厉，但实际对男子没有免疫力。被迫则会显出少女一面。



白藤·安杰丽努·蕾

能力:FAUX ECLAIR

放电现象。体内生成并放出电。

治愈系女主角。法系日本人。说起话来懒洋洋的气氛活跃专家。时常带来不知哪里听到的情报。口癖是"小蕾我什么都知道哦"实际也确实如此。头脑灵活，经常制造些奇怪的发明品缠着遥步。失败作很多。失败时常发生爆炸。喜欢穿兔子卫衣，其实很怕寂寞。



镝木遥步

能力:大爆发

起爆能力。引爆接触的东西及其周围空间。

本作主人公。曾在东京的学园上学，在谜之矿反应检查中发现是超能力者，被迫转学到神尾城岛。虽然本不愿意，但是听从母亲的遗言决定转学。他的能力非常特殊，原理尚未解明。一般人只有一项能力，然而在男性中也有第二能力出现的情况。遥步则是起爆能力，加上强化其他异性超能力者的强化能力。为此而令他在岛上的生活陷入各种麻烦。



仓木绘奈

能力:不明

担任学生会的书记。来到岛上后最初来迎接遥步的人。自称遥步的青梅竹马。与外表给人的感觉不同言语稍微有些幼稚感。称遥步为"小遥"一有机会便展开攻势。多少有些跟踪狂的体质，每当发觉她都走在遥步的附近。制服是学生会专用版，能力据说是非战斗类型的很没用一直不曾提起。



冰堂司

学园的学生会长。少见的男性解放者。文物全能，全校学生（主要是女生）憧憬的对象。对身为稀少男性解放者的遥步有所关心，常来打招呼。看中遥步后表示随时愿意为其出力。由于表现过于优等生而被叶讨厌。



钟卷祥子

担任学生会副会长。醉心于司而主动进行各种辅佐。与外表的性感相反，言语礼貌而温柔。常和同为学生会成员的生枝在一起（被纠缠）。因此而偶尔被其他人传出绯闻。



上社生枝

担任学生会会计。对女性温柔，讨厌男人。对身为学生会长的司也持反抗态度。为此而经常被祥子劝告。最喜欢祥子了，为此而特意加入学生会缠在她身边。

（未完待续）



电软漫画解说员

读者确实给力!

2012年就这样悄无声息的来了，还记得在1999年年末的时候，我曾怀揣梦想，下决心如果2000年世界不被毁灭的话，一定要完成1、2、3、4、5、6等几项用脚丫子想也知道完不成的夙愿，结果到了2000年，除了家乡附近的树变少了、臭水沟变多了、车和人变多了、蚂蚱蜻蜓小鸟儿变少了之外，地球还是一如既往地和他的好基友月亮一起转动着。2011年年末的时候，我忽然想起了十多年前那个傻傻的少年，轻蔑地一笑，手捧一本杂志，正是因为这本杂志，让我飞快成长，妈妈再也不用担心我的学习了！少年们，不来一本吗?

□插画 / 汤米 □编辑 / 蔬菜汁

读者来稿

－墨瞒的剧本－

本次的漫画是在天津读者“前田庆次”的漫画投稿基础上制作的，描写的是一个少年与游戏的初次邂逅。虽然是老掉牙的题材，但是发生在每个人身上的这邂逅，似曾相识却又似是而非。希望大家能从中体会到真诚和快乐。

“前田庆次”是一名天津读者，在回函卡上的职业栏中，写的是“工人”。第一次收到他来信的时候，他信中说“现实世界中没有什么朋友”时引起了我的共鸣，之后就被我骗上了贼船，几乎每月都会寄两封信来，信上码着密密麻麻的字。后来，我又开玩笑似的劝他写漫画剧本过来，没想到他真的寄来了漫画稿，虽然是第一次画，却非常认真，于是推荐给了超人汤米侠……

当然同时收到的还有河北读者“望月命”的漫画稿和广东读者墨瞒的剧本。

这次将在这里贴出天津读者前田庆次的漫画原稿以及广东读者墨瞒的剧本手稿给大家欣赏，希望大家能够喜欢。最重要的是，又不用码字了！

自然卷不一定是银色的才是主角（上）

“老汁，交稿啦！”电软の屋外传来小沛雄浑的声音。

蔬菜汁淡定地带上耳机，把音量调到最大，目光游走在电脑屏幕上的爱情动作大片上，除外之物皆无视之！

“老汁，你再不出来我就进去啦！”小沛吼道。

一分钟，两分钟...蔬菜汁仍然装作很淡定，额上已经不满了冷汗，门外传来一阵猛烈的打击声。

“豪由根”，“佳佳布鲁”，“哈都根”...持续了三分钟。

“老汁，你丫的快点给我交稿，截稿期就要到了，要是《电软》上市晚了，我就把你的自然卷剃光。”小沛愤怒地说完，随后，蔬菜汁听到了下楼梯的声音，松了口气。

看着自己的头发，叹了声：“其实我更喜欢黑长直。”

蔬菜汁走到街上，寻找家具店买门，回想起家里被小沛暴打一顿仍飘着烧焦味的门叹了口气。

当蔬菜汁四处搜寻时，耳边传来一个声音。

“这次WE全国八省大赛的冠军是——宇多田。”

蔬菜汁沿着声音的方向看去，声音的来源是一幢大楼的大银幕，画面中的人物是一个二十多岁的大好青年，满脸堆着幸福的笑容。蔬菜汁一边看一边把小指塞进鼻孔里抠了一会，抠出了一块黑色的污秽物。

“啊，你终于肯出来了。”说完就用大拇指把那颗东东弹走，继续找门。

在四处搜寻的途中，发现了一间网吧。

“之前似乎都没有这个店的。”想着蔬菜汁就走了进去。

蔬菜汁巡视了一周，吧里的每台机子看起来挺新的，交了钱，开了机，熟练地打开了魔兽。

玩了本小时，效果全开，连一下延迟都木有，比起家里那台老爷货，效果全关还延迟满满的，这里的机子都是神机！

当刷完一次副本后，网吧门口传来一股强大的气场，蔬菜汁往门口一看，正是大银幕上那个大好青年，还有一群女粉丝在门口跟着。

“我擦，这么大排场。”蔬菜汁把小指插入鼻孔又抠了起来。

宇多田走到他身边开了机，开始了WE，粉丝和一些和他玩同一款游戏的人把他围得结结实实。

蔬菜汁似乎想起了什么，站了起来，向老板退了钱，走出了网吧门的时候，发现对面正好有一件卖门的家具店。

电软の屋中，蔬菜汁十指在键盘上飞奔，把小沛的邮箱点上，发送。

蔬菜汁走到家门口，拍了拍新的门，听商家说是用金刚神木做的，比很多金属门都坚固，蔬菜汁就买了下来，虽然它的外表和普通的木门没什么区别。

回到房中，又打开了魔兽，面对这延迟满满的坑爹货，还在挂念那网吧的神机啊。

“以后有机会再去。”蔬菜汁心里暗道。

前田庆次漫画稿





后序

感谢大家购买第316期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

就在截稿前，刚刚又收到了前田庆次的漫画投稿第二弹，这次的投稿更细致，故事也颇为有趣，是与《铁拳》有关的，有机会的话介绍给大家。工作之余，又与广东的墨瞒商量了剧本投稿问题，貌似很欢脱的样子。

如果你对漫画也感兴趣的话，欢迎投递你的剧本，最好是一张小图附一行文字解说尤佳。

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”

那我们下期再见喽！



这么多节日？没问题吗？

汤米手札

汤米昨天做了一个非常猥琐而变态的梦，这里先和大家分享一下。梦里大致剧情是汤米的大学同学（男），追求另一位女生，但是惨遭拒绝，原因是她爱的人是汤米（逐渐开始猥琐了哦），这位同学便谎称汤米乃是一个正宗精神病。回头这位损友来找汤米，要求汤米赶紧去医院开具精神病证明，并且要汤米在他面前保证以后找工作投简历，里面都要夹带这份证明书。（到这里猥琐的气氛已经弥漫在整个梦境中）

因为这位好朋友是汤米的死党，所以汤米在梦里顿时被气了个半死，当时汤米便严正表示拒绝，并说：如果按照你的方法去做，那我真的是神经病了！接下来这位损友露出了狰狞的面目，号称汤米不这么做，他就要找来道上的兄弟挑断汤米侠的手筋脚筋！汤米立马回答他：不要麻烦了，你现在就叫他们来动手吧，我肯定不会做这么2的事情！

最后汤米在梦里被气得悠悠醒转，醒来后长舒一口气，兄弟没有为情和我翻脸，我也不用被挑断手筋脚筋，真实的人生竟然如此无忧无虑。

不记得是从哪里看到的，说中国人为什么这么辛苦。原因有三：

1.中国人忙着学外语，老外没这负担；

2.中国人顾老顾小顾亲戚顾朋友，老外自己管好自己；

3.老外只过自己的节日，中国人洋节中国节都过。

前面两点就不多说了，这第三点近期是深有体会，一到圣诞节情人节，大街小巷人头攒动。您还别嫌累，到了中国传统情人节或是春节，这样的流程还要照样再走一遍，您说这能不累么？



所以汤米总结如下：对于我们来说，圣诞节是元旦的预热，元旦是春节的预热，千万不要在预热阶段就爆发自己100%的小宇宙哦！

PSV首发的热潮汤米强行HOLD住没有出手，因为汤米已经精心策划了2月1日去日本的大型采购计划，到时候，汤米君会将自己的东京游出行游记提供给大家参考哦，请大家拭目以待！



大航海日志

12月

2011年12月12日

因为汤米侠是我的工作伙伴而且是非常好使的拉磨能手，所以每次他主动跟我搭讪的时候，我总是诚惶诚恐地拍他的马屁，即使心里不愿意做的事情也尽量不在嘴上显露出来。话说，这天下午，汤米侠一反常态地主动和我说，“喂，菜汁，我发现了一个找妹子利器——微信的漂流瓶功能！”，找妹子神马的根本不能引起一个对工作有着狂野执着的工作狂的任何兴趣，所以我很委婉地说了句“我对高科技很排斥！”，没想到对方依然不依不饶，“摇一摇，附近500米的妹子一起来报道，飘回来的都是妹子！”我只好眼睛里一边挤着鄙视的神态一边回复他道，“好吧，有时间我去试一试。”没想到这一切都是他的计谋，“扯把你，别以为我不知道，你家有河东狮吼！”“……”根本就是以妹子做诱饵，在让我心痒痒的时候再轮过来一记铁锤把梦砸醒吧喂！你差不多一点！塑料体格超人汤米！

2011年12月23日

我和汤米侠，聊到了我们都喜爱的篮球，不过因为上一次不太愉快的“妹子漂流瓶事件”，这次的谈话火药味十足。关于汤米侠和篮球，我提出了我的观点，“咱俩喜爱的篮球根本是两个不同的东西吧~你只是喜欢扶篮筐和捡篮球吧汤米侠塑料体格超人~”，而反方辩友汤米也展开了软弱无力的反击，留下了这段“虽然你和我的战斗力数值有差距，但是加加buff也算可以啦~”让我似懂非懂一笑置之的话……当聊到我最喜欢的《盗墓笔记大结局》时，汤米侠继续不识相地说道“你觉得这个好看？我还是看不进去哎！”于是我也不甘示弱，在反击中加入了NPC——他最喜欢的作者九把刀，“也许是等级太高了吧~嗯，九把刀的《功夫》我还木有看完，不勉强自己了！”……在这样的欢声笑语中，我们敲定了以天津读者“前田庆次”投稿为蓝本的316期漫画读者系列“我与游戏的成长”。最后以汤米侠的一句“没什么问题的话，我这次就画前田庆次君了”收场。

1月

2012年1月5日

无事献殷勤，非奸即盗——交稿日收到汤米侠肉麻的搭讪，“菜汁亲耐的”。我在把自动回复设置成“吐口水”之后，马上搜索上几次他献殷勤时记忆中的琐碎片段，其中有“显摆新手机事件”、“显摆新平板电脑事件”、“炫耀授课时有无数小姑娘事件”等一些其实让我根本毫无兴趣的无聊事（大误）。果然，没一会汤米侠就露出了狐狸尾巴，“对了，我2月1日去东京~”我一边强烈压抑那根深蒂固的仇富心理和一定也要把每天发给汤米的诅咒电波由个位数上升到十位数，一边沉着冷静地拜托他无论如何也要弄一次详细到极致的“东京游漫画”出来，想玩好？姥姥！接下来就是老生常谈的吹牛，因为我已经把状态调成了忙碌，所以每次都是自动回复“吐口水”，就像这样——“看来只能等我来收购你们了，没办法，最近东南亚生意太忙！”“吐口水”“忙好了这一茬，我会考虑的。”“吐口水”“嗯，现在回过头想想，肥皂的离职我觉得影响挺大，少了一个硬派编辑。”“吐口水”……最后在我一连串“扑哧扑哧”的口水声中，我们相约下周一一起讨论一下317期的漫画剧本，各自拿出一套方案来比拼一下！我看着河北读者“望月命”、天津读者“前田庆次”的漫画草稿以及广东读者“墨瞒”的漫画剧本，心有成竹地，嘴角露出了一抹邪恶地微笑。

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞



北条早云

北条早云（ほうじょうそううん）：1432年—1519年。出身伊势氏，初名新九郎盛时。出家后法号早云庵宗瑞。奠定了北条氏五代繁荣的基础。因为北条早云为了达到目的不择手段，所以和斋藤道三、松永久秀并称为战国三枭雄。

突袭伊豆从浪人到大名

一般观点认为，战国时代是从北条早云开始的以下克上的时代。北条早云本是一个出身不明、在各国流浪的浪人，可是某天却突然成为了小城的领主，随后又在一夜之间占领了伊豆一国。



北条早云的出身目前还是不解之谜，在历史学者间有各种各样的说法。有人认为他是政所执事伊势一族的一员，也有说法认为他出身于备中豪族的伊势氏。不过，从他的妹妹北川氏是骏河守护大名今川义忠的正室来看，北条早云肯定不是没有任何背景的浪人。但是，在他的妹妹嫁到骏河前，他确实是无官无位的浪人。

1469年，北条早云38岁，这年他使用的名字是伊势新九郎氏长。北条的姓是从北条氏纲一代才开始使用的。

1467年，今川义忠战死，围绕着继承人的问题，今川家的家臣们分成两派。北条早云和太田道灌出面调解，成功地使北川氏的儿子今川氏亲继承了家督之位。因为这个功劳，北条早云不但负责教育今川氏亲，还一跃成为伊豆·相模国境附近兴国寺城的城主。就这样，北条早云有了自己的领地。

当时在关东一代，足利一族的古河、堀越两公方和山内·扇谷两上杉家四个势力混战。1491年，伊豆的堀越公方的足利知政去世，足利知政的两个儿子间为了争夺家督之位，分成了两派。嫡子茶茶丸一派虽然取得了胜利，但是之后却统治无方，伊豆人心涣散。

北条早云抓住了这个机会，趁伊豆国的士兵们增援山内上杉家，出兵关东与扇谷上杉家战斗之时，率部攻入伊豆，占领了茶茶丸的大本营韮山城。据说，北条早云为了奇袭伊豆，不但事先派出了大量间谍到伊豆刺探情报，还和扇谷上杉家签订了秘约。就这样，北条早云利用各势力间的矛盾，从无名浪人一跃成为大名。而此时，北条早云已经60岁了。

善政取民心，早云的伊豆经营



得到伊豆后，北条早云最先开始的掌握民心。北条早云进入伊豆后宣布，支持自己的国人将继续拥有自己的领地，敌对的人将遭到惩罚。听到这个消息后，在关东作战的伊豆武士纷纷返回故乡，宣布向北条早云效忠。

当时在伊豆流行感冒，北条早云让部下照顾那些病人。因此，那些为了逃避战乱躲到山里的农民们也放心地走出了深山，回到家里安心务农。另外，北条早云还废弃了六公四民的税收制度，改为五公五民，并且废除了其他的杂役。这样一来，不但本国的百姓都非常支持北条早云，连其他国家的百姓们都说：“如果我们的国家也是新九郎大人统治就好了”。

北条早云虽然趁乱世巧取了别人的领地，但是通过实施善政，使自己深受百姓爱戴。而青年时期的流浪生活，也让北条早云体会到了民间的疾苦，使他在成为国主后，能为百姓着想。

不久后，北条早云从今川家独立。此时，他的目标则是关东。

巧取小田原

1494年，扇谷上杉家的上杉正定，扇谷上杉家的名将大森氏赖，相模名门三浦时高等重要人物相继去世，相模地区军事呈现为空白状态。虽然大森氏赖的儿子大森藤赖继承了小田原城，但他的才能却远远比不上大森氏赖。北条早云先是与大森藤赖结交，经常去小田原城拜访，顺便取得一些小田原城的情报。

1495年，北条早云以猎鹿为借口，把士兵们派入小田原领内，然后在深夜趁大森藤赖不备，杀入小田原城。北条早云占领小田原后，立即实施善政，大大提高了自己的声望。然而，北条早云依然在一直注视着关东地区，等待着机会。

而山内、扇谷两上杉家却依然自相残杀，直到北条早云占领小田原城十年后，1505年才意识到自己的危机。两家人慌忙缔结和议，打算联手对抗北条早云，但此时已经太晚了。在山内上杉家和扇谷上杉家长年对立消耗自己的实力时，北条早云一直在积蓄实力。

1512年，北条早云向新井城的三浦义同发起了攻击。而三浦一族自源赖朝时代开始，一直是以武勇著称的一族，抵抗非常强烈。北条军虽然占有优势，但是却进展缓慢。这一仗一直打到了1513年11月，北条早云才占领了新井城。



传说北条早云曾经做过一个梦：“在广阔的原野上耸立着两棵高大的杉树，一只老鼠啃着杉树，啃着啃着，老鼠逐渐变成了猛虎”。现实竟然也是如此，两棵大杉树为山内·扇谷两上杉家，老鼠则为北条早云。两上杉家逐渐走上灭亡，北条家却越来越兴旺。

1518年，北条早云把家督之位让给儿子北条氏纲，自己过起了隐居的生活。1519年8月15日，北条早云在伊豆韮山城去世，法名早云寺殿天岳宗瑞。

北条早云留下的家训“早云寺殿21条”，不但记载了北条早云在日常小事中的注意事项，还记录了他的人生观、宗教观以及一生的心得，为北条氏的后代留下了宝贵的财富，奠定了北条氏五代繁荣的基础。

电玩三国志



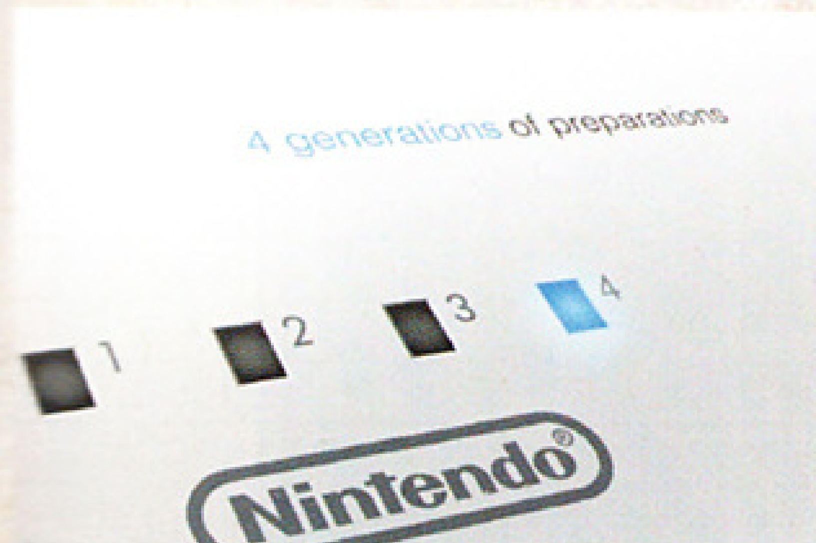
第三十七回 伤不起的玩家们（后篇）

□文／猴子



如果说，PS3因为高价低能而使索饭们望而却步，Xbox360以随时可能挂掉的危险让软饭们如履薄冰的话，任饭应该是最幸福的。然而事实和他们开了一个巨大的玩笑。在三大主机当中，wii是唯一保留480p的低分辨率的主机，同时也是画面质量唯一停留在上个世代的游戏设备。诚然，在GC的时代，那样的游戏画面也算的上十分精美了，玩家们曾经为生化0、1的画面感动，被《合金装备双蛇》和生化4的3D效果折服。然而——这样的画面也只能算上个世代的高水平而已。当人类社会进入以大屏幕液晶电视为主要显示设备的高清时代的时候，曾经以号称操作革命而引起玩家们普遍关注的wii，画面和GC相比没有太大的发展。这说明什么呢？

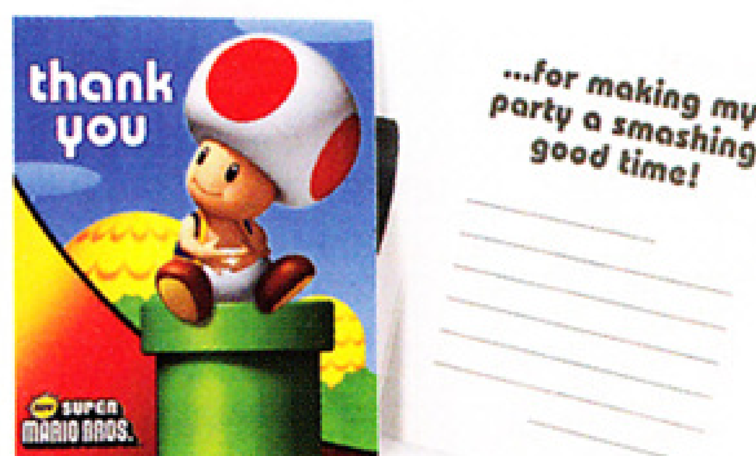
在wii公布的时候，任天堂并未公开发表它的性能参数（到现在也没发表）。按照岩田聪社长的说法，机能强劲与否，和这台主机上有没有优秀游戏，并无直接关系。没错，任天堂在传统上一直是不以画面质量取胜的，我们可以理解。但是从N64时代开始，任天堂一度将游戏机的机能作为宣传的卖点，一而再再而三地在媒体面前炒作，这也是事实。为什么到了wii的时代之后，老任又变得遮遮掩掩了呢？原因大概只有一个，wii的硬件机能相比GC，没有本质的进步。真正进步的只是它的操作方式而已。



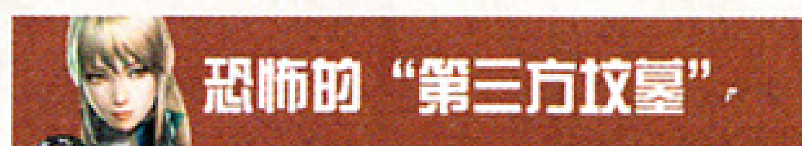
然而，就是这一点点的变化，改变了玩家们玩游戏的体验。在人们过去的印象中，玩游戏就是坐在沙发上拿着手柄目光呆滞地盯着屏幕，总给人一种不健康的感觉。Wii的游戏以体育运动作为打头炮，崇尚体感操作和健身概念，这一点是别的游戏机所不能做到的。DS健脑，wii健身，有了任天堂的游戏机，就可以身心全面发展。于是上至九十九，下至刚会走，大家都可以玩任天堂的游戏。任天堂用上个世代的技术，拿下了这个世代的市场，令SCE和微软无话可说，虽然竞争对手们恨得牙痒痒，但是也只能眼看着玩家们被抢走——在失落了10年之后，任天堂又重新回到了市场主导的位置，任氏帝国的再次崛起让人们看到了传说中的奇迹。造就这个奇迹的，与其说是世界的数千万玩家，不如说是看准了玩家需求，在这一轮争斗之中押对了宝的任天堂。

由于wii的大卖，以前曾经被遗忘的GC游戏又重新被玩家重视起来。虽然游戏店里早就没了GC的身影（大部分都被廉价抛售了），但是GC的记忆卡和手柄仍然有很多人购买（可以直接用在wii上）。以前被无视的GC游戏，再一次被玩家们重新拾起，获得了再次被评价的机会。在2007年，曾经一度绝迹的GC游戏《生化危机2》、《生化危机CV》等作品又得到了再版。究其原因，除了原版发行量太小，玩家们需求缺口大之外，拥有wii主机的玩家想玩这些游戏，也是一个原因。在2008年4月下旬，任天堂又发售了和wii本体一样颜色的白色GC手柄，因为wii在客厅里的缘故，手柄线也加长了。这些都体现了玩家们在玩wii的时候，不忘挖掘GC时代剩余价值的一面。到了后来，以《生化危机4 Wii Edition》为首的复刻游戏大量发售，使许多以前在GC上受到好评的游戏又有了登陆wii的机会，而且玩家们用wii的操纵器就可以玩，从2008年底开始，一共发售了7部这样的作品。

然而，兼容GC只是wii全面发展计划的一部分。任天堂从发售wii的那天开始，就计划将以前历代的经典机种的游戏都以官方模拟器VC平台（Virtual Console，虚拟主机）的形式移植给wii主机。从最早的红白机上的《超级马里奥兄弟》开始，FC、SFC、N64的游戏相继登上了wii。与此同时，过去曾经和任天堂竞争的世嘉、NEC也同意授权，将MD和PC-E的作品搬上了VC平台。除此之外还有一些早期街机的游戏，NEO-GEO的游戏，以及MSX的游戏。可以说，在PS系主机登场之前，日本的主流电视游戏机种几乎都在wii上有了官方的模拟器。倒退20年的话，无论谁也不敢想像有这样的局面出现。



不过话又说回来，任天堂强大起来并不是什么好事。首先玩家们被压榨得更严重了。DS和wii的价格算不上便宜，但是它们的成本却十分低。Wii以不超过GC太多的技术水平（充其量就是提升了集成度外加一个体感），卖到了25000日元，任天堂应该把过去GC时代赔的钱都赚回来了。而且wii强调任天堂传统的“大家一起游戏”的概念，很多游戏适合4个人一起玩，但是主机的随机手柄只有一套。剩下的手柄去哪里找呢？玩家们只好另外花钱买。一个遥控器，一个双截棍，加起来合人民币得三四百元，任天堂在无声无息之间就从玩家那里吸足了钱，算盘打得响，银子赚得多。



DS和wii的坐大使任天堂有了翻身的机会，然而对于第三方来说，这未必是一个好消息。首先，DS和wii之所以能大卖，并不是因为它们画面多好多炫，而是因为触摸和体感；其次，在所有的制作者中，只有任天堂是最擅长做“触摸”和“体感”游戏的。而第三方们都还没有转型过来，很多公司做的都还是传统游戏，而自从PS2时代之后，传统玩家群的缩小使这些游戏的市场越来越小，最后让游戏公司们处于无利可图的悲惨境地；再次，虽然任天堂开发了大量的新玩家群，但是这些玩家们更加喜欢操作简单的新游戏，对于第三方制作的传统游戏，没有太大的兴趣。这就使第三方们成了有史以来最苦B的制作群体，史称“三坟”。

在众多的第三方苦主制作商当中，以MMV为代表，每次做游戏的投入都很大，但是收回的钱还不够给部门人员开工资的。直到有一天，MMV的社长和田康宏再也忍不住了，在其博客中发表了一篇名为“灵魂的呼唤，恳切的请求”的文章，向玩家们大声疾呼“我们还不想死”。这是因为MMV之前发卖的wii游戏《英雄不再》、《牧场物语 火热的动物行进》、《符文工房F》、《胧村正》等作品都是叫好不叫座。这些游戏无一不是倾注制作人心血，而且充满自信的送给世人的作品，并且也确实都受到了广泛好评，但事实的销售数据却完全不能和评价作正比。和田表示：“真是非常不可思议，所有作品的出货都差不多，而且都是不怎么高。说实话，我自己真的想哭了，甚至因此反复做噩梦。从各方面来看，还是我们实力不够强大吗？” 其实对第三方们来说，其实并不是他们做得不好，而是新来的这拨玩家们不买账。2005年之后的业界处于一个玩家群重新洗牌、老玩家逐渐淡出、新玩家陆续涌现的时期。如果游戏公司对于自己所在机种的新玩家的用户需求并不清楚，还用过去的眼光来看待现在的玩家，其结果只有死路一条。遗憾的是，就“注重用户体验”这点来说，很多日本的公司做的还是不够。他们把更多的时间、精力和资金投入到广告宣传上，却对游戏本身的开发方向把握缺乏足够的重视。所以，第三方的坟墓其实是自己挖出来的。

其实，日本游戏商在2000年之后已经逐渐误入歧途，旧有玩家群的缩小甚至消失，使传统意义上的游戏市场也逐渐变小。宅腐文化的盛行也对日本社会玩游戏的青少年产生着各种负面的影响。这是由日本独特的市场文化造成的，我们对于日本的玩家并不想有太多的偏颇和指责，只是日本的游戏市场不再代表主流的游戏发展方向，这一点是无可辩驳的。那么，在日本游戏走向没落的时候，整个业界又是依靠什么继续保持繁盛呢？答案自然在大洋的另一端。



（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

2012到了，新的一年有新的期待，众多大作也确定了自己的发售日，在这全新的一年等待玩家的将会是众多全新的游戏，在这些游戏中是否有你期待的呢？又或者说你更期待的是那些将会在今年公布的游戏，比如我个人就很期待横跨五座城市的《如龙5》以及重制版的《最终幻想X》。在这新的一年里由宇多田负责的发售表依旧会为大家送上最新最详细的游戏资讯，快来看看这里有没有你眼中的超级大作吧！

PS3 PlaySsation3

2011年12月			
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
15日	凉风的消散	AVG	piacci
15日	海鸣 真实和幻想的夜想曲	AVG	Alchemist
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
22日	水月2	AVG	GN Software
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
22日	实况力量棒球2011 决定版	SPG	KONAMI
2012年1月			
12日	时光跳跃	AVG	Prototype
24日	寂静岭 高清收藏集	AVG	KONAMI
26日	装甲核心5	ACT	Fromsoftware
26日	萌萌大作战 现代版++	SLG	System Alpha
31日	★最终幻想XIII-2（中文版）	RPG	Square Enix
其它			
2.2	不死之身	ACT	KONAMI
2.2	★灵魂能力5	FTG	NBGI
2.2	★GT5 Spec II	RAC	SCE
2.7	★鬼泣HD	ACT	CAPCOM
2.14	★忍者龙剑传3（美版）	ACT	KOEI TECMO
2.14	SSX	SPG	EA
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
2.21	★阿修罗之怒	ACT	CAPCOM
3.1	★海贼无双	ACT	NBGI
3.6	山脊赛车 脱缰狂飙	RAC	NBGI
3.6	★质量效应3	RPG	EA
3.6	★寂静岭 暴雨	AVG	KONAMI
3.6	马克思·佩恩3	ACT	Rockstar
3.8	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM
3.20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
3.22	★忍者龙剑传3（日版）	ACT	KOEI TECMO
3.27	龙之信条	ACT	CAPCOM
4.24	虐杀原型2	ACT	Activsion
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
未定	★最后的守护者	RPG	SCE
未定	死或生5	FTG	NBGI

Wii W-i-i

2011年12月			
15日	一起来玩！梦幻主题公园	ACT	NBGI
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版	PZG	SEGA
22日	闪电十一人强袭者2012极限版	SPG	LVEVL 5
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix
未定	马里奥聚会9	ACT	NINTENDO

NDS Nintendo Dual Screen

2011年12月			
15日	爆漫王 漫画家之道	AVG	NBGI
15日	RPG工具DS加强版 新世界	RPG	Kadokawa



XB360 XBOX360

2011年12月			
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
22日	神界2 龙骑士	ACT	Cyberfront
2012年1月			
19日	强化英雄	ACT	Microsoft
19日	御姐武戏Z 神乐	ACT	D3 Publisher
24日	寂静岭 高清收藏集	AVG	KONAMI
26日	海岛大亨	SIM	russell
26日	★装甲核心5	ACT	Fromsoftware
31日	★最终幻想XIII-2（中文版）	RPG	Square Enix
其它			
2.2	不死之身	ACT	KONAMI
2.2	★灵魂能力5	FTG	NBGI
2.7	★鬼泣HD	ACT	CAPCOM
2.14	★忍者龙剑传3（美版）	ACT	KOEI TECMO
2.14	SSX	SPG	EA
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
2.21	★阿修罗之怒	ACT	CAPCOM
3.6	山脊赛车 脱缰狂飙	RAC	NBGI
3.6	★质量效应3	RPG	EA
3.6	★寂静岭 暴雨	AVG	KONAMI
3.6	马克思·佩恩3	ACT	Rockstar
3.8	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM
3.20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
3.22	★忍者龙剑传3	ACT	KOEI TECMO
3.27	龙之信条	ACT	CAPCOM
4.24	虐杀原型2	ACT	Activsion
未定	死或生5	FTG	NBGI

3DS 3-D-S

2011年12月			
15日	热血硬派国夫君 特别版	ACT	ASW
15日	闪电十一人GO闪光/黑暗	RPG	LEVEL 5
15日	萌萌大战争 现代版3D	SLG	SystemSoft
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版PUZ	SEGA	CAPCOM
15日	企鹅的问题 战争	ACT	KONAMI
15日	可爱小狗3D	SIM	MTO
22日	SD高达G世纪3D	SLG	NBGI
22日	一级方程式赛车2011	RAC	Codemasters
22日	ESSE轻松家计簿	ETC	IEK
2012年1月			
12日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
12日	心灵写真 附体笔记	AVG	KOEI TECMO
12日	皇牌空战 突击地平线 遗产	STG	NBGI
19日	迷宫的彼方	RPG	KONAMI
19日	超级轻便车3D	RAC	Rocket
19日	节奏怪盗R 拿破仑的遗产	MUG	SEGA
26日	动物管理员3D	PZG	Robot
26日	★生化危机 启示录（日版）	AVG	CAPCOM
其它			
2.7	★生化危机 启示录（美版）	AVG	CAPCOM
2.14	★New Love Plus	AVG	KONAMI
2.16	剧院节拍 最终幻想	MUG	Square Enix
2.16	铁拳3D PRIME EDITION	FTG	NBGI
3.8	★合金装备3 食蛇者3D	ACT	KONAMI
3.8	初音未来 未来计划	MUG	SEGA
3.15	★三国无双VS	ACT	KOEI TECMO
3.22	新·光神话 帕尔蒂娜之镜	ACT	NINTENDO
4.19	★火焰纹章新作	SRPG	NINTENDO
未定	★怪物猎人4	ACT	CAPCOM
未定	BRAVELY DEFAULT	RPG	Square Enix
未定	★纸片马里奥	ACT	NINTENDO

PSP Playstation Portable

2011年12月			
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版PUZ	SEGA	SEGA
15日	魂响 送灵之诗	AVG	Cyberfront
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
22日	魔法少女奈叶A's 命运齿轮	ACT	NBGI
22日	边境之门	RPG	KONAMI
22日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
22日	思念的碎片	AVG	Cyberfront
22日	玩具箱国的爱丽丝	AVG	QuinRose
22日	实况力量棒球2011 决定版	SPG	KONAMI
28日	心手相连 热带领域	AVG	BOOST ON
2012年1月			
21日	魔装机神2	SRPG	NBGI
26日	机动战士高达 木马的轨迹	SLG	NBGI
19日	官能昔话	AVG	Idea Factory
19日	英雄幻想曲	RPG	NBGI
26日	恋爱番长2 午夜课程	AVG	Idea Factory
26日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
26日	我的朋友很少 携带版	AVG	NBGI
26日	D阶段 苍华之章	AVG	BOOST ON
其它			
2.2	写真女友	AVG	Kadokawa
2.9	幻想水浒传 编织百年之时	RPG	KONAMI
2.16	★战国无双3 Special	ACT	KOEI TECMO
3.22	★如龙 黑豹2 阿修罗篇	ACT	SEGA

PSV Playstation Vita

2011年12月			
17日	★神秘海域 黄金深渊	AVG	Naughty Dog
17日	★大众高尔夫6	SPG	SCE
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
17日	沥青都市 喷射	RAC	KONAMI
17日	麻将格斗俱乐部	TBG	KONAMI
17日	★苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	网页三国志NEXT	SLG	AQ
17日	迈克尔杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
17日	VR网球4	SPG	SEGA
17日	地狱军团	ACT	Square Enix
17日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
17日	忍道2 散华	AVG	Spike
17日	怪物雷达	ETC	SCE
17日	黑暗任务 联盟	RPG	Ubisoft
17日	勇者记录	ETC	SCE
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
17日	梦幻俱乐部 Zero 携带版	SIM	D3 Publisher
17日	山脊赛车	RAC	NBGI
17日	块魂VITA	ETC	NBGI
17日	捣蛋小精灵	ETC	SCE
17日	NAX音乐播放器	MUG	ASW
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
17日	大家在一起	ETC	SCE
17日	★真三国无双NEXT	ACT	KOEI TECMO
17日	魔界战记3 回归	SRPG	Nippon Ichi
其它			
1.19	反重力赛车2048	RAC	SCE
1.26	圣洁传说R	RPG	NBGI
2.2	仙境传说 奥德赛	ACT	GungHo
2.9	墨鬼	ACT	Acquire
2.9	重力眩晕	AVG	SCE
2.22	寂静岭 记忆之书	AVG	KONAMI
2.22	FIFA世界足球	SPG	EA
2.23	忍者龙剑传Σ 强化版	ACT	KOEI TECMO
3.8	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM
未定	★最终幻想X 重制版	RPG	Square Enix

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.各位编辑认为2011年最出色的游戏是什么？

出题老师：飞天一蛤

题目2.各位编辑如何看待如今国外游戏分级制度？

出题老师：猎人LINKH

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：除了无双，还是无双！

要说2011年都有什么好游戏，其实有很多，但年末的“无双狂潮”简直都要把我淹没了。小沛我是个初级无双饭，也就是基本上无双系列都会玩，而且只要是比较喜欢的都会争取白金。于是乎今年的年末阶段我花费了大量的时间在无双系列上。要说这些游戏中我最喜欢的，当然还是《大蛇无双2》。这个游戏的无厘头剧情先放到一边，因为只有日文版，所以我也仅能了解个大概，另外看看有的人翻译的搞笑对话觉得本作还是很有喜感的。120多个角色实在太爽了，画面也不错，由于是临近年末才发售，这个游戏估计可以一直玩到2012年开春了。

作文题目：我是大人了，没那么容易学坏

说到分级制度，它离我们是那么的遥远，但影响却又无比的深，可能很多人对此只能表示无奈，甚至是愤慨。我没那么愤青，对此选择默然接受，反正不妨碍我玩到好游戏，不妨碍我从网上下载完整版电影就好。国外的分级制度已经比较完善了，于是乎人们可以有选择地购买游戏，或观看电影，尽管有的孩子还是可以通过部分渠道买到不适合自己的游戏，但起码大部分还是规范的。中国则不然，很多小学生谈论起《GTA》等作品时近乎口若悬河，也会评价《DOA》中谁的RY更养眼。所以说在中国游戏是不分小孩子的还是大人的，在这里只要想玩就能找到。禁而不止，是回避分级制度的必然结果。

考生姓名：黄瓜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：《怪物猎人3G》

说实话我真没想到猎人能劈腿3DS，为什么要选这部游戏呢？其实我本人已经很长时间对游戏不感冒了，但是那一天我发现编辑部里有一个人说要买3G，问他为什么买？他说，这样就可以和另外一个同事联了。大家猜猜这个人是谁？你们懂的。【坏笑】好吧，言归正传，3G的音乐非常非常热血，有一次我正在翘班午睡，忽然就开始在一望无际的原野上撒花儿野跑、疯跑、狂跑，然后后面还拖着一把很长很长的刀，终于跑累了，醒来一看，原来是我的同事某赤银在开着声音玩3G，我很生气，我这个恨啊，然后后来我也借来玩了一会。

作文题目：严重同意分级

经常很困惑，如果一个很CJ的小孩纸问我啪啪啪和砍死你到底是什么意思，以及《战神》中奎托斯和好几个大姐姐啪啪啪到底干了什么、世界上真的会有《勇闯尸城》里的丧尸吗？这样的问题的话，该肿么回答？如果有分等级的话就简单多了，我可以回答“那是另个LV才能看懂的游戏，你需要先积累经验值，等级提升之后就可以看懂了”。省的脑子里出现天使说“别告诉他就这样隐瞒下去让他保持CJ”另一方面恶魔却说“赶紧说了吧，反正早晚都得知道，也不一定是坏事”这样的矛盾场面，总之，所有的烦心事就推给游戏分级去考虑好了。最后，自己想玩的话，可以直接去找那些刺激带劲一点的限制级，省的浪费时间。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：没有属于我的满分游戏……

今年本以为会遇到第一个可以让我给出满分的游戏，本以为《神秘海域3》或者《最终幻想XIII-2》会是这样的游戏，可是事实证明我错了，也许是期望越大失望越大，今年的众多大作游戏多多少少都有让我不甚满意的地方，所以我还是没能寻找到属于我的那款满分游戏。有人会说这世界上本身就没有那么完美的游戏，我也明白这个道理，但我只是在谈论对自己而言的满分，如果《合金装备4》发售的时候我的身份是一名编辑，那么这款游戏对我来说就是满分，再往前说还有《神秘海域2》、《最终幻想X》、《月下夜想曲》等等，可以说我心目中满分的游戏并不少，但唯独今年是个例外，我希望明年可以在DR上送出自己身为编辑后的第一个满分，现在想想自己都非常期待那将会是一款怎样的游戏呢？

作文题目：和咱有半毛钱关系？

游戏分级？这东西对于国内玩家有什么关系吗？不管是玩正版还是盗版，请问有谁在购买游戏时会先看看自己符不符合游戏盒子上的年龄要求，所以说这东西对于天朝的游戏环境来说就是浮云。不过国外对于分级制度还是非常重视的，他们会要求对应年龄的人群游玩对应分级的游戏，如果让未成年群体过早的接触暴力血腥等内容，这不利于他们的成长。当然人家不会像咱天朝相关部门那么大脑短路的用各种搞笑的措施控制这方面的问题，换句话说咱这可爱的和谐社会要分级有什么用？

考生姓名：赤银　烤号：八云俱　学校：妖击社

密封线外吐槽你就输了

作文题目：猎人三哥

每年一部猎人，卡表的节奏保持的不错。09年的3，10年的P3，今年终于玩到了升级后的完全版3G，无憾了。作为3字辈作品的集大成之作，3G无愧于本年度最佳游戏之称。新怪虽少，但不要忘了这猎人系列的传统就是亚种凑数。白海龙、狱狼龙、尾斧龙、月迅龙、冥海龙、怒暴龙、灵山龙、皇海龙如此庞大的新亚种、稀少种阵容也算是足够诚意了吧。加上G级的新装备造型和新技能，说真的我真的挑不出毛病了，毕竟这是我今年唯一一个满分游戏嘛。到这里，3系列也算告一段落了（姑且不算P系列不知是否会出的3G好了），明年也就是2012是否能迎来那PV坑爹的4呢（笑）。让我们一边玩着三哥一边拭目以待好了。

作文题目：分级在中国有毛用？

分级制度是为了贩卖的时候规范购买对象时用的。在中国，电视游戏根本就没有在法律管理下明目张胆的销售，谈何分级制度？本无法可依，自然不必依。反正那啥啥的在法律上都是明令禁止的，违背八荣八耻的，钻着执法者不作为的空子，大家想买什么年龄限制的游戏也都随随便便地能买到。既然我们国家的法律如此健康，社会环境又是如此的自由，那还有什么好抱怨的呢？说到底，分级顶多算是个参考，或是噱头。有的人会专门找自己不符合的高限制级游戏玩，但是玩到后发现根本没有自己本想要看到的东西的事例也不算少吧。这就是被商家的分级所骗了。

考生姓名：天天　烤号：13　学校：八十神高中

密封线外吐槽你就输了

作文题目：玩得高兴，忘得快

2011年发售了那么多好游戏，玩得时候光顾着高兴了，谁还记得哪个是最喜欢的呢？距离越短的记忆往往越深刻，于是也就觉得越好了，所以我就说《马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》吧。这两个游戏发售时间相隔不远，于是玩完了一个接着另一个，仿佛那段时间都在踩扁蘑菇、踢飞乌龟之类（误）的愉快中。这两个游戏都很好玩，马大叔的卖萌技术堪称一流。管你什么无双之类杀啊杀的，我这里用马大叔慢慢踩人玩也很有乐趣。而现在那么多复杂的赛车游戏，我感觉在刺激度上其实《马里奥赛车7》也丝毫不差呢。

作文题目：等级、考试么？

要分级吗？好吧，应该不会有70禁之类的变态设定吧？分级这个东西的约束力其实不见得有多管用，但它起码说明了体制的健全性。打开窗户后，在吸到新鲜空气的同时也会飞进来苍蝇蚊子，如何处理这些苍蝇和蚊子就是分级制度需要做的了。而目前的状况是，打开窗户后，苍蝇蚊子飞进来一大堆，我们不撑蚊帐也不点蚊香，然后闭上眼睛告诉自己：“屋里没苍蝇，屋里没蚊子，阿门！”喂，这样可以吗……游戏都是水货、电影都去看下载、人家骂咱不尊重知识产权，然后专家倡导宅咱消费正版，这不矛盾吗？不是我们不尊重你，也不是我们没有钱，是我们没条件。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

2012年2月上

绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

福尔摩斯的遗嘱 (PS3/XBOX360) 大满贯网球2(PS3/XBOX360) 暴力辛迪加(PS3/XBOX360) 勇气契约 飞天仙子(3DS) 最终幻想 节奏剧场(3DS) 王国之心3D：梦降深处(3DS) 极限滑雪(PS3/XBOX360) 终极格斗冠军赛3(PS3/XBOX360) 灵魂能力5 (PS3/XBOX360)

●PSV主机登场

开箱评测视频

●动画电影欣赏

刺客信条 余烬

●动画欣赏

怪物猎人日记炎炎可危猫猫村G（完结）

●特别收录（光盘内附赠内容）

《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中文版漫画（三）
PSP游戏《边境之门》
《上古卷轴5 天际》原声音乐
《上古卷轴5 天际》高清壁纸
等精彩内容（详情请见光盘内）

30Min 《最终幻想 节奏剧场》25周年纪念作 《王国之心3D:梦降深处》展开全新冒险



《最终幻想 节奏剧场》是为了纪念最终幻想系列迎来25周年，全世界销售量达到1亿套而发行的最终幻想系列首款音乐游戏。在最终幻想的世界中不可缺少的要素之一就是音乐，这音乐与美丽的世界，和雄壮的故事相结合。本作将在3DS上带给玩家充满新尝试的音乐游戏。《王国之心3D：梦降深处》它是SQUARE ENIX制作的任天堂3DS动作角色扮演游戏。它由《王国之心：梦中降生》原班人马打造，游戏将展开王国之心系列的全新篇章。本作与今年春季和玩家们见面，喜欢此游戏的玩家们可以和好友展开冒险啦！

15Min PSV主机登场 开箱评测视频



PSV终于和玩家们见面啦！编辑部也在第一时间就拿到了PSV的港版主机神秘海域套装，我们众小编们也是感到非常的兴奋。本期《电击收藏》就为各位玩家带来了 PSVita开箱评测的视频，视频中详细介绍了整个套装的内容。整个套装中赠送了一块擦屏布、游戏收纳盒以及附带的是4G的记忆卡、保护套等等，还包括主机开机动画，具体的内容还需各位到光盘里去看一看，另外杂志中也有开箱评测的详细介绍。如果你还没有来得及入手PSVita，但又急于想快速的了解它，那么这一期的杂志会带给你想要的答案，相信不会让你失望，那你可千万不能错过啊！

15Min 本期热点 精彩不断

《电击收藏》精彩不断，本期《电击收藏》节目如期和玩家们见面啦！在本期的光盘里收录了游戏精彩内容，本期附赠的PSP游戏是《边境之门》故事讲述了有两名开拓者发现了未知的"边境"，而各国为了这块土地上的利益而纷纷在此处设立开拓者公会，以便向更深处探索。而主人公，将扮演一名新人开拓者展开精彩的冒险之旅。可以选择的搭档有15名，每一名搭档都有自己的故事，想要了解游戏的整体面貌需要观看完所有搭档的故事。相信本作是十分值得你玩的游戏！

15Min 动画欣赏 炎炎可危猫猫村G

CAPCOM在推出的《怪物猎人日记 炎炎可危猫猫村G》动画在一播出就受到了各位玩家的好评，其动画版走可爱无厘头路线，也是众玩家们喜欢的一部动画。到本期，我们《怪物猎人日记 炎炎可危猫猫村G》的动画就告一段落了，这一次的《怪物猎人日记》系列动画共有十三集，你是不是还没有看够呢，我们也期待着CAPCOM能够在今年再次带给我们更多的惊喜，或许用不了多久，我们就能看到新的《怪物猎人日记》系列动画啦！

20Min 动画CG欣赏 刺客信条 余烬

由系列核心团队育碧蒙特利尔工作室，Ubiworkshop和技术团队Ubik共同打造的《刺客信条：余烬》，这款20分钟的电影短片将完整呈现Eizo的暮年生活，将是Ezio传奇的收尾之作，《刺客信条：余烬》也是整个系列最重要的一个章节。《刺客信条：余烬》发生在《刺客信条：启示录》的数年之后。Ezio头发已经苍白，此刻他也有了他的妻子与女儿。他的妻子名为Sofia Sorto，正是《刺客信条：启示录》里Ezio在君士坦丁堡的情人，说到这，你是不是想充分了解一下《刺客信条：余烬》的故事呢？那就不要错过这段精彩的CG电影吧。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

UNCHARTED
GOLDEN ABYSS™

Vic
AGS '11

《神秘海域 黄金深渊》制作人
Victor先生亲笔签名



小野义德先生（左）
原田胜宏先生（右）亲笔签名

电子游戏软件 VOL.316

目标：香港！——小沛的亚洲电玩展之行

邮购电话：010-64472180
广告合作：010-64472919